

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY*
MEDIA STUDIO MATA PELAJARAN FIQIH KELAS X DI MAN 1
LAMPUNG UTARA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh :

FIRMANSYAH

NPM : 1411010081

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1440/2018 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY*
MEDIA STUDIO MATA PELAJARAN FIQIH KELAS X DI MAN 1
LAMPUNG UTARA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh :

FIRMANSYAH

NPM : 1411010081

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Drs. H. Mukti Sy, M.Ag

Pembimbing II : Dr. H. Deden Makbuloh, M.Ag

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

1440/2018 M

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY MEDIA STUDIO* MATA PELAJARAN FIQIH KELAS X DI MAN 1 LAMPUNG UTARA

Media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. *Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan *flash* ke dalam presentasi yang dibuat.

Penelitian pengembangan ini berpedoman dari desain penelitian pengembangan media intruksional oleh *Borg and Gall* dengan 10 langkah penelitian kemudian dikembangkan oleh Sugiono menjadi 7 langkah. Validasi ahli yaitu uji kelayakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* terdiri dari 3 ahli media, 3 ahli materi, 1 guru, dan angket untuk siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Lampung Utara kelas X pada mata pelajaran fiqih bahasan pengurusan jenazah.

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran *Autoplay Media Studio* memperoleh skor kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata skor 91% dengan kategori “Sangat Layak”, oleh ahli media rata-rata skor 81% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli guru dengan rata-rata skor 88,3%. Sedangkan untuk peserta didik dilakukan tes uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Pada uji kelompok kecil di kelas MIA skor 90% dengan kategori “Sangat Layak”, pada kelas MIA 2 92% dengan kategori “Sangat Layak”, pada kelas IIS 1 92,5% dengan kategori “Sangat Layak” dan kelas IIS 2 92,4% dengan kategori “Sangat Layak”. Pada uji kelompok besar yang dilakukan pada kelas MIA 1 skor kelayakan 89% dengan kategori “Sangat Layak”, pada kelas MIA 2 89,4% dengan kategori “Sangat Layak”, pada kelas IIS 1 92,5%, dengan kategori “Sangat Layak” dan pada kelas IIS 2 92,4% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mampu dan layak digunakan sebagai media pembelajaran fiqih bahasan pengurusan jenazah.

Kata Kunci : Media pembelajaran *Autoplay Media Studio*, Fiqih, Pengurusan Jenazah.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUTOPLAY MEDIA STUDIO MATA
PELAJARAN FIQIH KELAS X DI MAN 1
LAMPUNG UTARA**

Nama Mahasiswa

Firmansyah

NPM

1411010081

Jurusan

Pendidikan Agama Islam

Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan

Untuk dimunaqosyah dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Mukti Sy, M.Ag

NIP. 195705251980031005

Dr. H. Deden Makbuloh, M.Ag

NIP. 197305032001121001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Imam Syafe'i, M. Ag

NIP. 196502191995031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUTOPLAY MEDIA STUDIO MATA PELAJARAN FIQH KELAS
X DI MAN 1 LAMPUNG UTARA**, disusun oleh : **Firmansyah, NPM
1411010081**, Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**, Fakultas : **Tarbiyah dan
Keguruan**, telah dimunaqosyahkan pada Hari/tanggal : **Kamis / 06 Desember 2018**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua	: Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Dr. Sunarto, M.Pd.I	(.....)
Penguji I	: Dr. Nasir, M.Pd	(.....)
Penguji Pendamping I	: Drs. H. Mukti Sy, M.Ag	(.....)
Penguji Pendamping II	: Dr. H. Deden Makbuloh, M.Ag	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 19560810 198703 1001

MOTTO

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ^ج

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya: “(dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.” (QS. An-Nahl : 89).



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya dan shalawat serta salam yang selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, maka dengan ketulusan hati peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Mansyah Rawardi dan Ibu Ermiyanti, yang telah membesarkan, membimbing, memberikan motivasi, selalu mendo'akan anak-anaknya dan mencurahkan kasih sayang tiada tara baik moril maupun materil yang tidak mungkin peneliti dapat membalas jasa-jasanya.
2. Abang kandungku Rofikil Huda, yang selalu mengarahkan dan mendukungku baik secara moril maupun materil, serta kedua adik kandungku Muhammad Fajri dan Habib Hidayatullah yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan do'a kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Raden Intan Lampung.
3. Guru beserta staff tata usaha MAN 1 Lampung Utara yang telah membantu selama proses penelitian, dan teman-teman seperjuanganku dari MAN Kotabumi dan Mahasiswa Pai Angkatan 2014 yang selalu memberikan motivasi.
4. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan pengalaman sangat berharga dalam menuntut ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Nama lengkap penulis adalah Firmansyah. Dilahirkan pada tanggal 30 Oktober 1996 di desa cempedak, kecamatan Kotabumi Kota, kabupaten Lampung Utara. Buah cinta kasih dari seorang ibu bernama Ermiyanti dan seorang ayah bernama Mansyah Rawardi. Peneliti merupakan anak ke dua dari 4 bersaudara.

Peneliti mengawali proses pendidikan formal yang dimulai dari sekolah dasar di SD Negeri 2 Kota Bumi pada tahun 2002 dan lulus pada tahun 2008 kemudian melanjutkan sekolah di SMP Negeri 1 Kota Bumi Lampung Utara pada tahun 2008 dan lulus 2011, kemudian melanjutkan sekolah di MAN 1 Lampung Utara 2011 dan lulus pada 2014. Setelah itu melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2014 dan diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung yang kini pada tahun 2018 telah bertransformasi menjadi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis selama menuntut ilmu di Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung yang kini telah bertransformasi menjadi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pernah mengikuti salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa Pencak Silat sebagai anggota di bidang minat dan bakat.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* Mata Pelajaran Fiqih kelas X di MAN 1 Lampung Utara”, Shalawat dan Salam semoga Allah selalu memberikan Rahmat-Nya kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus peneliti menyebutkan beberapa, sebagai berikut:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang senantiasa tanggap dan kritis terhadap kesulitan–kesulitan mahasiswanya.
2. Bapak Dr. Imam Syafe'i, M.Ag selaku Ketua Jurusan dan Bapak Dr. Rijal Firdaos, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Dosen dan serta staf TU di Lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membantu dan memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berguna kepada peneliti.
4. Bapak Drs. H. Mukti Sy, M.Ag sebagai Pembimbing I dan Bapak Dr. H. Deden Makbuloh, M.Ag selaku Pembimbing II, yang telah menyediakan waktu dan dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. H. Alinis Ilyas, M.Ag, Ibu Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I dan Bapak Drs. Amiruddin, M.Pd.I selaku ahli materi, Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, Bapak Irwandani, M.Pd, dan Bapak Sodikin, M.Pd selaku ahli media, yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabatku PAI angkatan 2014, teman KKN dan PPL yang turut andil membantu, memberi saran dan masukan serta dukungan kepada peneliti.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Pemilihan Judul.....	3
C. Latar Belakang	3
D. Identifikasi Masalah	8
E. Rumusan Masalah	9

F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	9
H. Manfaat Penelitian.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	15
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
d. Manfaat Media Pembelajaran	18
e. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	19
2. <i>Autoplay Media Studio</i>	20
a. Pengertian <i>Autoplay Media Studio</i>	20
b. Versi-versi <i>Autoplay Media Studio</i>	24
c. Langkah-langkah penggunaan <i>Autoplay Media Studio</i>	27
d. Kelebihan dan kekurangan <i>Autoplay Media Studio</i>	37
3. Mata Pelajaran Fiqih	38
4. Pengurusan Jenazah.....	39
a. Memandikan Jenazah	40
b. Mengkafani Jenazah.....	42
c. Menyolatkan Jenazah	44

d. Menguburkan Jenazah	46
B. Kajian Penelitian yang Relevan	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian	49
B. Langkah-Langkah Penelitian.....	50
1. Potensi Masalah	52
2. Pengumpulan Data	52
3. Desain Produk	52
4. Validasi Desain	52
5. Perbaikan Desain.....	53
6. Uji Coba Produk.....	54
7. Revisi Produk	54
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	54
1. Lembar Validasi Materi	54
2. Lembar Validasi Media.....	55
3. Lembar Validasi Guru.....	55
4. Lembar Validasi Murid	55
D. Teknik Pengumpulan Data.....	55
E. Analisis Data	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Potensi dan Masalah.....	59
B. Pengumpulan Data	60
C. Desain Produk	62
D. Validasi Desain	77
1. Validasi Ahli Materi.....	77
2. Validasi Ahli Media	80
3. Validasi Guru	82
E. Revisi Desain	84
1. Hasil Revisi Ahli Materi	84
2. Hasil Revisi Ahli Media.....	86
3. Hasil Revisi Guru	88
F. Uji Coba Produk.....	88
1. Uji Coba Kelompok Kecil.....	88
2. Uji Coba Kelompok Besar	94
G. Revisi Produk	99

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	101
B. Saran.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Aturan Pemberian Skor

Tabel 3.2. Persentase kelayakan

Tabel 4.1. Hasil Validasi ahli materi

Tabel 4.2. Hasil validasi ahli media

Tabel 4.3. Hasil validasi guru

Tabel 4.4. Saran dan revisi ahli materi

Tabel 4.5. Saran dan revisi ahli media

Tabel 4.6. Hasil uji coba kelompok kecil kelas X MIA 1 di MAN 1 Lampung Utara

Tabel 4.7. Hasil uji coba kelompok kecil kelas X MIA 2 di MAN 1 Lampung Utara

Tabel 4.8. Hasil uji coba kelompok kecil kelas X IIS 1 di MAN 1 Lampung Utara

Tabel 4.9. Hasil uji coba kelompok kecil kelas X IIS 2 di MAN 1 Lampung Utara

Tabel 4.10. Hasil uji coba kelompok besar kelas X MIA 1 di MAN 1 Lampung Utara

Tabel 4.11. Hasil uji coba kelompok besar kelas X MIA 2 di MAN 1 Lampung Utara

Tabel 4.12. Hasil uji coba kelompok besar kelas X IIS 1 di MAN 1 Lampung Utara

Tabel 4.13. Hasil uji coba kelompok besar kelas X IIS 2 di MAN 1 Lampung Utara

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Membuat Produk baru.

Gambar 2.2. Blank page

Gambar 2.3. Ikon image

Gambar 2.4. Tampilan gambar

Gambar 2.5. Ikon label

Gambar 2.6. Tampilan label

Gambar 2.7. Ikon button

Gambar 2.8. Macam-macam button

Gambar 2.9. Tampilan butto

Gambar 2.10. Ikon paragraf

Gambar 2.11. Membuat teks paragraf

Gambar 2.12. Tampilan teks paragraf

Gambar 2.13 Ikon slideshow

Gambar 2.14. Tampilan slideshow

Gambar 2.15. Ikon flash

Gambar 2.16. Tampilan flash

Gambar 2.17. Ikon PDF

Gambar 2.18. Tampilan file PDF

Gambar 2.19. Ikon hyperlink

Gambar 2.20. Tampilan hyperlink

Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode *research and development* (R&D).

Gambar 3.2. Tujuh Langkah penelitian *R&D*

Gambar 4.1 Halaman awal media *Autoplay Media Studio*



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Hasil validasi ahli materi

Grafik 4.2. Hasil validasi ahli media

Grafik 4.3. Hasil validasi guru

Grafik 4.4. Hasil uji coba kelompok kecil kelas X MIA 1 di MAN 1 Lampung Utara

Grafik 4.5. Hasil uji coba kelompok kecil kelas X MIA 2 di MAN 1 Lampung Utara

Grafik 4.6. Hasil uji coba kelompok kecil kelas X IIS 1 di MAN 1 Lampung Utara

Grafik 4.7. Hasil uji coba kelompok kecil kelas X IIS 2 di MAN 1 Lampung Utara

Grafik 4.8. Hasil uji coba kelompok besar kelas X MIA 1 di MAN 1 Lampung Utara

Grafik 4.9. Hasil uji coba kelompok besar kelas X MIA 2 di MAN 1 Lampung Utara

Grafik 4.10. Hasil uji coba kelompok besar kelas X IIS 1 di MAN 1 Lampung Utara

Grafik 4.11. Hasil uji coba kelompok besar kelas X IIS 2 di MAN 1 Lampung Utara

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 3 Silabus Pembelajaran

Lampiran 4 Surat Pra Penelitian

Lampiran 5 Surat Pernyataan Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 6 Surat Pernyataan telah Melakukan Penelitian

Lampiran 7 Nota Dinas

Lampiran 8 Surat Pernyataan Validasi

Lampiran 9 Angket Validasi Ahli Materi

Lampiran 10 Angket Validasi Ahli Media

Lampiran 11 Angket Validasi Guru

Lampiran 12 Hasil Uji Kelompok Kecil

Lampiran 13 Hasil Uji Kelompok Besar

Lampiran 13 Desain Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam rangka menciptakan efektifitas pemahaman maksud dan tujuan yang komprehensif serta menghindari kesalahpahaman dan makna yang ganda, maka penulis perlu menjelaskan akan pengertian terhadap kata-kata yang terdapat dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Lampung Utara” sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap.¹

2. Media Pembelajaran

Media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Robert Hanick, dkk. mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*resource*) dan penerima (*receiver*) informasi.² Jadi yang disebut dengan media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membawa dan menyalurkan informasi.

¹Anas Ribab Sibilana, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*”. (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), h. 16.

²Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2014), h. 57.

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.³

3. *Autoplay Media Studio*

Autoplay Media Studio merupakan software untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Perangkat lunak autoplay media studio dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi *computer based training*, sistem autoplay/autorun menu CD-ROM, presentasi marketing interaktif, *CD business card* dan lain-lain.⁴

4. MAN 1 Lampung Utara

MAN 1 Lampung Utara adalah jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal yang pengelolaannya oleh Kementerian Agama di Lampung Utara.

Berdasarkan pada penjabaran istilah judul skripsi di atas, maka judul skripsi mengandung pengertian : suatu usaha ilmiah untuk mengadakan uji coba kelayakan produk media yang dihasilkan guna untuk mendapatkan

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada. 2013) h. 4.

⁴Wahyu Joko Santoso, *Mudahnya Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Autoplay Media Studio* 8, (Malang : Wahda Asignatura, 2014), h. 1

menilai skor kelayak produk yang dihasilkan pada mata pelajaran fiqih pokok bahasan pengurusan jenazah di MAN 1 Lampung Utara.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disampaikan yang menjadi pokok bahasan dalam skripsi ini adalah mengenai hal-hal yang berkaitan dengan bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqih di MAN 1 Lampung Utara.

B. Alasan Pemilihan Judul

1. Kegiatan pembelajaran di kelas yang kurang kondusif, dan guru yang cenderung kurang memanfaatkan media yang ada.
2. Dengan majunya perkembangan di dunia teknologi, hal ini dapat dimanfaatkan untuk memajukan kualitas di dunia pendidikan. Sebagai salah satu opsi untuk digunakan sebagai media pembelajaran fiqih berbasis *Autoplay Media Studio*.
3. Peneliti ingin mengetahui layak atau tidak media pembelajaran *Autoplay Media Studio* digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu bimbingan terencana pendidik untuk merubah peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik melalui kegiatan belajar mengajar yang dijalani secara sempurna agar dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Ramayulis menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁵

Pendidikan tidak akan pernah berjalan jika didalamnya tidak ada kegiatan belajar mengajar. Menurut Azhar Arsyad belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.⁶ Selanjutnya menurut Muhibbin Syah belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.⁷ Dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu interaksi yang dialami oleh seseorang dengan lingkungannya yang dapat memberikan dampak perubahan pada diri seseorang tersebut dengan melibatkan proses kognitif.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang memuat kegiatan kognitif, afektif, psikomotorik.

⁵Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2012), h. 32.

⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013) h. 1.

⁷Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 64.

Interaksi tersebut harus dijalankan dengan baik agar tidak terjadi kesalahan. Oleh karena itu, agar kegiatan belajar mengajar tersebut menjadi dinamis dan efisien, maka harus didukung dengan alat atau perantara penyampaian kegiatan belajar yang disebut dengan media.

Media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa media adalah perantara dari sumber informasi kepada penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya.⁸ Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Dengan adanya media sebagai perantara penyampai pesan, proses pembelajaran lebih hidup, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Gagne, pembelajaran adalah seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan (kondisi).¹⁰ Oleh karena itu, sangat tepat dikatakan bahwa media salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran.

⁸Wina Sanjaya, “*Media Komunikasi Pembelajaran*”, (Jakarta : Kencana, 2014), h. 68.

⁹Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Kata Pena, 2016), h 3.

¹⁰Chairul Anwar, “*Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta : IRCiSoD, 2017), h 80.

Mata Pelajaran Fiqih adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati terutama dalam ibadah sehari-hari, yang kemudian menjadi dasar pedoman hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.¹¹

Berdasarkan observasi penulis secara langsung bahwa pada proses pembelajaran fiqih kelas X belum tersedia media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Media pembelajaran yang tersedia berupa buku cetak papan tulis dan boneka.¹²

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran fiqih MAN 1 Lampung Utara kelas X Ibu Maryam Novida, ada beberapa kendala yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung, bahwa siswa kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu media pembelajaran yang digunakan hanya buku cetak, papan tulis, dan boneka untuk digunakan sebagai media pembelajaran fiqih pokok bahasan pengurusan jenazah.¹³

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan

¹¹Zaenudin, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh melalui Penerapan Strategi Bingo", *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol 10 No. 02, 2015, h 301.

¹²Hasil Pra Survey di MAN 1 Lampung Utara, "Pra Survey", 01 Februari 2018.

¹³Maryam Novida, Guru Fiqih MAN 1 Lampung Utara, "Wawancara", 02 Februari 2018.

senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.¹⁴ Dengan adanya perkembangan teknologi, pendidik diharapkan dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih menarik, mudah dan mudah di pahami yaitu dengan memanfaatkan berbagai program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satunya adalah *Autoplay Media Studio*. *Autoplay Media Studio* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Autoplay Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Dengan aplikasi ini kita dapat membuat tampilan *autorun presentation* yang didalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti: video, foto, Ms.Word, flash dan berbagai macam file lainnya. *Autoplay Media Studio* memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer. Dengan kreativitas pengguna dapat membuat proyek

¹⁴Haris Budiman, “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan”, Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8 Edisi 1, 2017, h 32.

yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program ini.¹⁵ Media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* belum pernah dilaksanakan di sekolah tersebut. Oleh sebab itu, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran dikelas yang mulanya menggunakan buku tulis, menjadi menggunakan *Autoplay Media Studio*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran fiqih dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* Mata Pelajaran Fiqih Di MAN 1 Lampung Utara Kelas X”.

D. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum tepatnya media yang digunakan pada proses pembelajaran sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang kurang efektif.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran terkesan monoton.

¹⁵Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis Di Sma*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, Vol 01 No. 01, 2017, h 48.

3. Diperlukan pengembangan media pembelajaran fiqih yaitu berbasis *Autoplay Media Studio* untuk siswa MAN 1 Lampung Utara kelas X pokok bahasan pengurusan jenazah.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang di dapat yaitu: “Apakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* untuk MAN 1 Lampung Utara kelas X pada mata pelajaran fiqih layak digunakan ?”

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu: “Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* untuk siswa MAN 1 Lampung Utara kelas X mata pelajaran fiqih.”

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual tentang materi pembelajaran fiqh pokok bahasan pengurusan jenazah.

2. Media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran atau aplikasi yang terdiri dari materi pembelajaran, video, dan gambar-gambar yang berkenaan dengan materi.

H. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir penulis dan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis ketika mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay Media Studio*.
- b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pengurusan jenazah dengan menggunakan media yang lebih menarik, efektif, dan praktis.
- c. Bagi guru, sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran.

- d. Bagi sekolah, untuk menjadikan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*, sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyampaian informasi.¹

Selanjutnya Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk

¹Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Kata Pena, 2016), h 2.

menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.² Pendapat tersebut sesuai dengan yang dicontohkan oleh Rasulullah SAW, dalam proses pembelajaran dengan para sahabat, Rasulullah SAW menjadikan dirinya sebagai media. Melalui ucapan, sifat, dan perilaku beliau, para sahabat dapat memahami ajaran Islam dan mampu mengamalkannya dengan baik. Dalam konteks ini, Rasulullah mengajukan pertanyaan kepada sahabat dan ketika diperlukan beliau menggunakan organ tubuhnya sebagai media.³

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ ﷺ قَالَ أَتَدْرُونَ مَا الْمُفْلِسُ قَالُوا الْمُفْلِسُ فِينَا مَنْ لَا دِرْهَمَ لَهُ وَلَا مَتَاعَ. فَقَالَ إِنَّ الْمُفْلِسَ مِنْ أُمَّتِي يَأْتِي يَوْمَ الْقِيَامَةِ بِصَلَاةٍ وَصِيَامٍ وَزَكَاةٍ وَيَأْتِي قَدْ شَتَمَ هَذَا وَقَذَفَ هَذَا وَأَكَلَ مَالَ هَذَا وَسَفَكَ دَمَ هَذَا وَضَرَبَ هَذَا فَيُعْطَى هَذَا مِنْ حَسَنَاتِهِ وَهَذَا مِنْ حَسَنَاتِهِ فَاِئْتِ بِحَسَنَاتِهِ قَبْلَ أَنْ يُفْضَى أَخَذَ مِنْ خَطَايَا هُمْ فَطَرَحَتْ عَلَيْهِ ثُمَّ طَرَحَ فِي النَّارِ

Artinya: “ Dari Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW bersabda, “Tahukah kalian apa yang dimaksud dengan al-muflis (bangkrut)?” Sahabat menjawab, “Al-muflis di kalangan kami adlah orang yang tidak memiliki uang dan harta benda.” Rasulullah SAW bersabda, ”Sesungguhnya al-muflis di kalangan umatku adalah orang yang datang pada hari kiamat membawa pahala sholat, puasa, dan zakat. Selain itu, itu juga memfitnah, menuduh (berbuat maksiat), memakan harta orang lain (dengan cara tidak halal), menumpahkan darah, dan memukul orang lain. Lalu, masing-masing kesalahan itu

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada. 2013) h. 3.

³Bukhari Umar, *Hadits Tarbawi Pendidikan dalam Perspektif Hadits*, (Jakarta : Amzah, 2014), h. 151.

ditebus dengan kebaikan (pahala)nya. Setelah kebaikan (pahala)nya habis sebelum kesalahannya terselesaikan, maka dosa yang dizaliminya itu dilemparkan kepadanya, kemudian dia dilemparkan kedalam neraka.” (HR. Muslim dan At-Tirmidzi).

Dengan begitu Rasulullah SAW menjadikan dirinya sebagai media, dari sikap, ucapan beliau, para sahabat memperoleh pengetahuan.

Hal tersebut didukung oleh pendapat Rossi dan Breidle. Menurut mereka media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran majalah dan sebagainya.⁴ Seluruh bahan yang digunakan untuk belajar adalah media pembelajaran.

Menurut Gagne media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁵

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Dengan adanya media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dipahami

⁴Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2014), h. 58.

⁵*Ibid*, h. 60.

oleh murid, selain itu pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien melakukannya), yaitu:

- 1) Ciri fiksatif, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri manipulatif, transformasi suatu kejadian atau objek di mungkin karena memiliki suatu ciri.
- 3) Ciri distributif, memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.⁶

c. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu:

⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013) h. 15.

- 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dengan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi. Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah, bukan hanya menimbulkan kebosanan pada diri siswa sebagai penerima pesan, tetapi dapat mengganggu suasana belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari pelajaran sehingga meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- 3) Fungsi kebermanaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disediakan.

- 5) Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.⁷

Dengan adanya media, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Kegiatan belajar mengajar lebih komunikatif, memotivasi, memperkuat makna dari pelajaran, dan menyatukan persepsi siswa.

Menurut Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk

⁷Wina Sanjaya, *Op.Cit*, h. 73-75.

memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.⁸

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat digunakan manakala diperlukan.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

⁸Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 20.

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.⁹

e. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada komunikasi pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut adalah :

- 1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
- 2) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

⁹*Ibid*, h. 29.

- 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran.
- 4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 5) Media yang digunakan harus memerhatikan efektifitas dan efisiensi.
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.¹⁰

2. *Autoplay Media Studio*

a. Pengertian *Autoplay Media Studio*

Adanya perkembangan teknologi, inovasi yang dilakukan oleh para pendidik untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan beberapa program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satu program yang dapat dimanfaatkan menjadi media interaktif adalah *Autoplay Media Studio*.

Autoplay Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan

¹⁰Wina Sanjaya, *Op.cit*, h. 75.

berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.¹¹

Hampir semua orang dalam melakukan presentasi menggunakan program aplikasi Microsoft Powerpoint, tentu saja program aplikasi tersebut sangat familiar. Autoplay Media Studio merupakan salah satu program aplikasi presentasi yang dapat digunakan dengan mudah.

Menurut Wijaya *Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan *flash* ke dalam presentasi yang dibuat. Dengan aplikasi ini kita dapat membuat tampilan autorun presentation yang didalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti: video, foto, *Ms. Word*, *flash* dan berbagai macam file lainnya. *Autoplay Media Studio* memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer. Dengan kreativitas pengguna dapat membuat proyek yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program ini. *Software* ini telah dipakai oleh banyak *developer software* professional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan

¹¹Kuswari Hernawati, “*Modul Autoplay Document Transcrip*”, (On-line), tersedia di <http://www.slideshare.net/WaNnaBeliKeHim/modul-autoplay>, di akses tanggal 02 Desember 2017 pukul 14.00 wib.

masih banyak *software* lainnya. Dengan penggabungan gambar, musik, video, *flash* dan lain-lain dapat dilakukan dengan mudah.¹²

Adapun keterangan mengenai tool-tool yang ada dalam program Autoplay Media Studio sebagai berikut :¹³

1) Objek Preview

Object preview digunakan untuk menayangkan project ketika sedang dibuat. Fungsinya adalah untuk mengoreksi kinerja produk yang sedang dibuat memiliki kekurangan atau tidak.

2) Objek build

Objek build digunakan mempublish project dari format *.autoplay menjadi *.exe. Jadi dengan adanya objek build ini peneliti dapat menggunakan produk pengembangan *Autoplay* mata pelajaran fiqih di komputer manapun.

3) Objek Button

Objek button digunakan untuk memasukkan tombol atau file berformat *.btn. Objek button/tombol berfungsi sebagai tombol panggil menuju halaman yang diinginkan. Misalkan dengan mengklik tombol bertulisan materi pengurusan jenazah, maka akan

¹²Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis Di Sma*, (Jurnal Online), h. 41.

¹³Wahyu Joko Santoso, *Mudahnya Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Autoplay Media Studio 8*, (Malang : Wahda Asignatura, 2014), h. 8.

menunjukkan halaman yang membahas tentang materi pengurusan jenazah.

4) Objek gambar

Objek gambar berfungsi untuk memasukkan gambar atau file berformat *.jpg, *.jpeg, *.png. Objek gambar akan peneliti gunakan untuk memberikan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran fiqih pengurusan jenazah. Mulai dari memandikan, mengkafani, menyolatkan dan menguburkan jenazah.

5) Objek label

Objek label digunakan untuk memasukkan teks pendek/judul/label.

6) Objek paragraph

Objek paragraph berfungsi untuk memasukkan paragraph/teks panjang.

7) Objek slideshow

Objek slideshow digunakan untuk menampilkan foto atau gambar slideshow. Dengan adanya objek ini peneliti dapat menggunakan gambar-gambar yang berkaitan dengan produk pengembangan berbasis *Autoplay*.

8) Objek video

Objek ini dapat digunakan untuk mengisi video pembelajaran. Pada hal ini peneliti akan memberikan video tentang pengurusan jenazah,

mulai dari memandikan, mengafani, menyolatkan dan menguburkan jenazah.

9) Objek flash

Objek flash dapat digunakan untuk memasukkan file flash yang telah kita buat terlebih dahulu kemudian dimasukkan kedalam proyek pembuatan produk yang dikembangkan yaitu membahas tentang pengurusan jenazah.

10) Objek file PDF

Objek file PDF dapat digunakan untuk memasukkan format file PDF pada produk yang dibuat oleh peneliti. Misalkan materi yang dibahas disajikan dalam bentuk file PDF.

b. Versi-versi *Autoplay Media Studio*

Berikut perbedaan versi dan dan perkembanganya

1) versi 6.0

Autoplay Media Studio 6.0 adalah pemenang penghargaan perangkat lunak alat pengembangan yang membuatnya mudah untuk membuat perangkat lunak multimedia interaktif. Desain visual ini mudah dilakukan. Cukup dengan memasukkan video, gambar flash, HTML, musik, berkas dokumen ke editan dan memindahkannya ke posisi menggunakan mouse. Setelah kita punya desain visual, untuk menambahkan interaktivitas kuat sangatlah mudah. Salah satu hal

terbaik tentang *Autoplay Media Studio* 6.0 benar-benar mudah digunakan, itu juga super kuat, ringan dalam penggunaan. Dan dilengkapi dengan Borland Delphi, C++ Dan Microsoft Visual Basic.

2) versi 7.5

Autoplay Media Studio 7.5 ini memiliki berbagai pilihan dukungan untuk teknologi terbaru. Memiliki dialog sendiri kategori tindakan yang disesuaikan. Ada lebih dari 21 tindakan baru diikuti oleh 6 tindakan aplikasi baru. Proyek-proyek yang dibuat dengan perangkat lunak ini dapat lebih ditingkatkan dengan menggunakan plug-in. Plug-in ini menawarkan dukungan untuk teknologi seperti XML, SQLite, enkripsi, dan berbagai macam pilihan dan dukungan untuk berbagai teknologi. Pengguna tidak perlu menjadi profesional untuk mengoperasikannya. Hal ini hanya perlu dengan pelatihan video, forum pengguna online dan beberapa konten pengaya yang dibuat oleh para profesional. Pengguna dapat menambahkan gambar yang berbeda, flash, teks, video dan musik dengan hanya menggunakan mouse untuk drag dan drop. Wizard dapat digunakan untuk membuat tugas rumit menjadi lebih mudah. Aplikasi kustom dapat dibuat dalam kurun waktu yang singkat.

3) Versi terbaru 8

Versi terbaru yakni versi 8, yaitu versi yang peneliti gunakan dalam pengembangan bahan ajar ini. Pada versi ini semuanya hampir sama dengan versi sebelumnya, hanya saja terdapat beberapa kelebihan didalam *Autoplay Media Studio* versi 8 ini yaitu:

a) Lebih cepat & Lebih Powerfull Lua 5,1 Scripting Engine.

AutoPlay Media Studio 8 di mesin scripting sekarang lebih cepat, lebih kuat dan lebih extensible. Sistem Lua 5,1 fitur sistem modul baru, pengumpulan sampah tambahan, mekanisme baru untuk varargs, sintaks baru untuk string panjang dan komentar, operator mod dan panjang, metatables untuk semua jenis dan parser sepenuhnya reentrant.

b) Dukungan untuk Lua 5,1 Modul Kode. Dengan upgrade script mesin baru datang kompatibilitas dengan Lua 5,1 modul. Kita sekarang memiliki akses ke banyak kode Lua gratis. Kita dapat mendownload dan menggunakannya dalam *Autoplay Media Studio* 8 proyek. Dalam kebanyakan kasus Anda cukup salin file modul ke dalam proyek kita dan membutuhkannya dalam script kita. Hanya beberapa modul yang berguna di luar sana termasuk Operasi Bit, Tanggal, kanvas Draw, Alat Imaging, GD, Crypto, Warna, Pidato, Asing, Sosial (Twitter), CURL, Parsing Regular Expression dan lainnya.

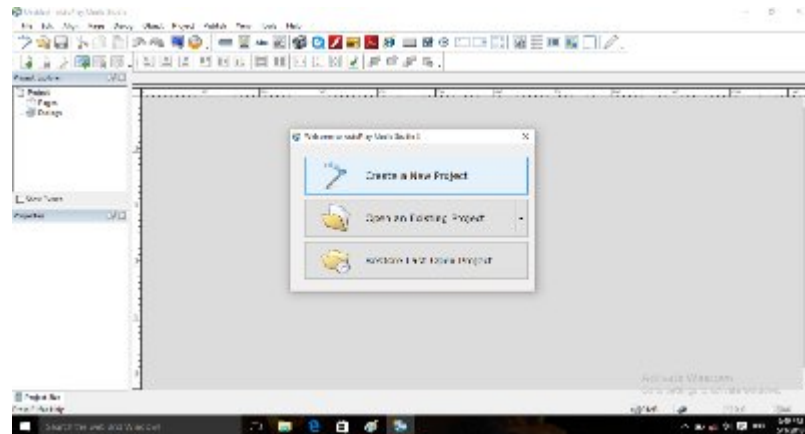
- c) Dukungan Blu-ray Disc. *AutoPlay Media Studio* 8 sekarang termasuk dukungan penuh untuk membakar langsung ke media Blu-Ray (BD-R, BD-RE). Pembakaran Bluray disc yang terintegrasi memungkinkan untuk mempublikasikan proyek langsung ke single layer dan dual-layer BD-R dan BD-RE media, mendukung 25 GB, 50 GB dan bahkan 100 GB format.
- d) Aplikasi Styles / Skinning. *AutoPlay Media Studio* 8 memberikan kita kebebasan untuk membuat aplikasi yang terlihat persis seperti yang kita inginkan. Mungkin kita lebih suka bahwa program kita untuk mengambil tampilan yang sama sebagai sistem operasi (misalnya Windows XP, Vista, Windows 7 Aero) atau mungkin kita hanya ingin memanfaatkan temayang sudah siap (seperti OS / X Tiger dan Panther) yang dapat kita download di internet.



c. Langkah-langkah Penggunaan *Autoplay Media Studio*

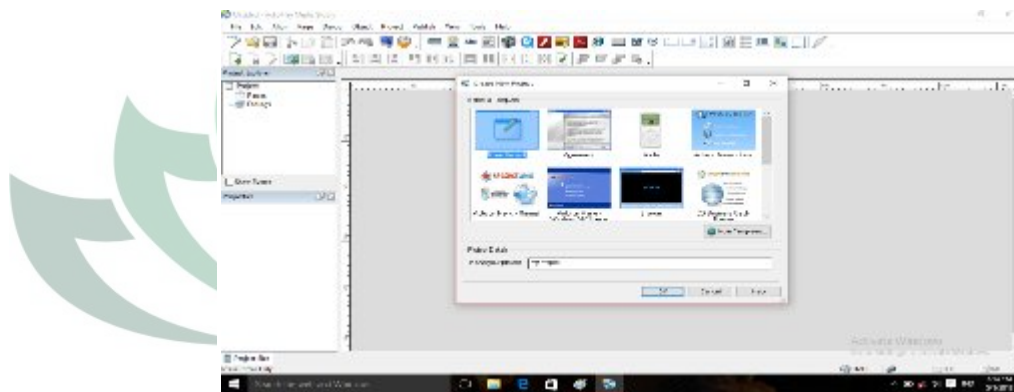
Adapun contoh singkat langkah-langkah penggunaan *Autoplay Media Studio* yang peneliti gunakan sebagai berikut:

- 1) Membuat produk baru



Gambar 2.1 Membuat Produk baru.

Pilih create new project untuk membuat produk baru. Setelah itu pilih blank page dan tekan OK.



Gambar 2.2 Blank Page

2) Membuat gambar

Berikut adalah cara memasukkan gambar sebagai kebutuhan produk:

Pertama, klik icon images object

Gambar 2.4. Tampilan gambar

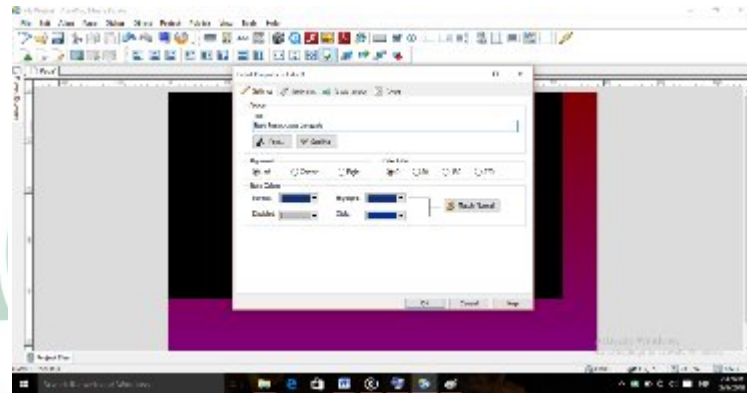
3) Membuat label/tulisan pendek

Pertama, klik icon label seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2.5. Ikon label

Selanjutnya, tentukan tulisan yang akan digunakan



Setelah itu maka tulisan yang telah kita ketik akan muncul seperti berikut ini



Gambar 2.6. tampilan label

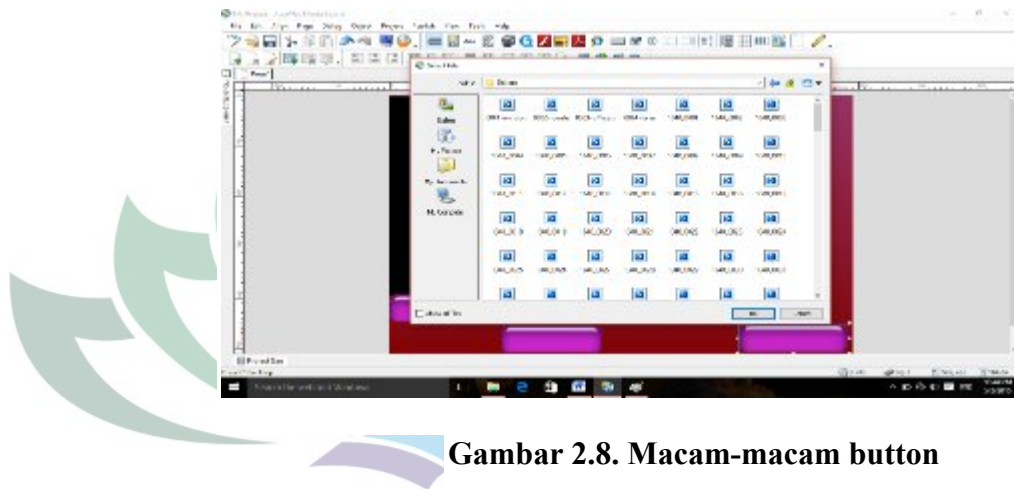
4) Membuat tombol button.

Pertama klik icon seperti gambar dibawah ini pada menu toolbar.



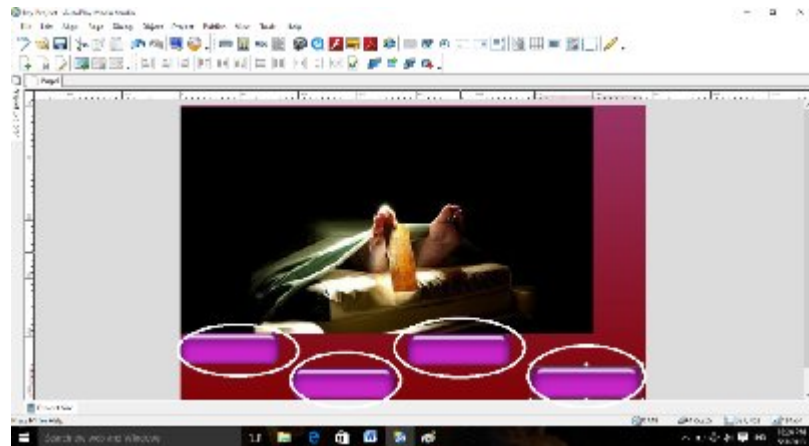
Gambar 2.7. Ikon button

Selanjutnya pilih tombol yang kita inginkan. Contohnya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.8. Macam-macam button

Setelah dipilih, maka hasilnya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.9. Tampilan button

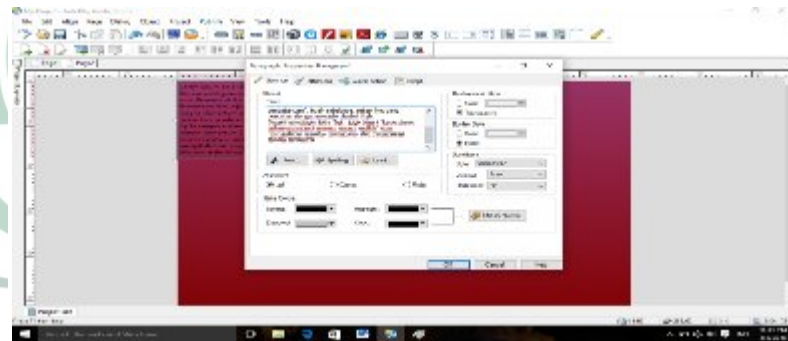
5) Membuat teks paragraf

Pertama adalah dengan mengklik icon yang terdapat pada gambar dibawah ini pada menu toolbar *Autoplay Media Studio*.



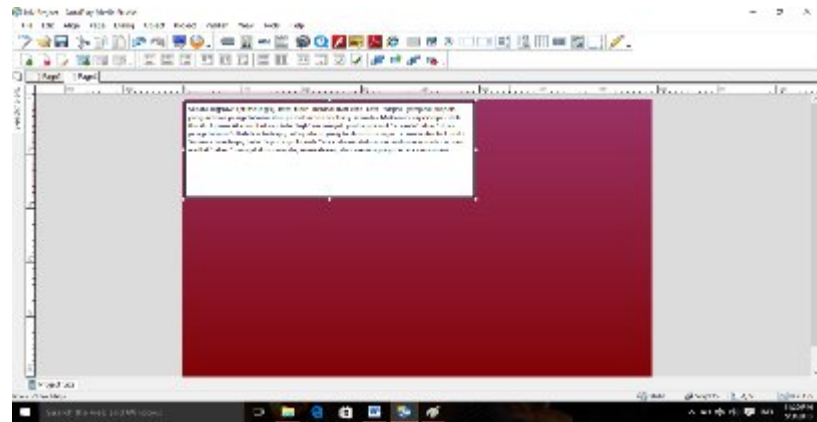
Gambar 2.10. Ikon paragraf

Setelah di klik, maka selanjutnya adalah menuliskan teks yang ingin ditampilkan.



Gambar 2.11. Membuat teks paragraf

Setelah itu klik ok, maka teks telah diketik akan muncul.



Gambar 2.12. Tampilan paragraf

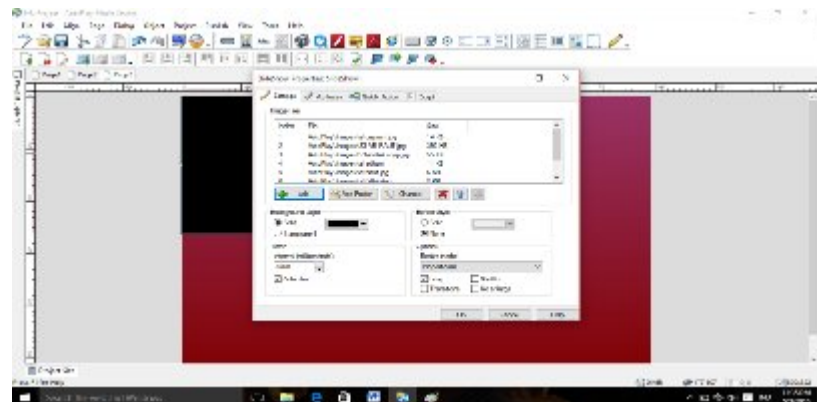
6) Membuat slideshow

Pilih icon yang terdapat pada toolbar pada gambar di bawah ini

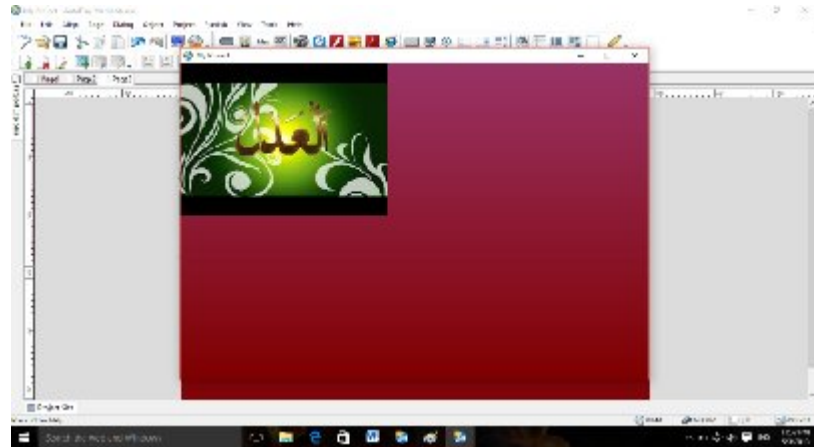


Gambar 2.13. ikon slideshow

Kemudian klik add untuk memasukkan gambar yang akan dijadikan slideshow



Setelah dipilih beberapa gambar untuk dibentuk slideshow, maka klik ok.



Gambar 2.14. tampilan slideshow

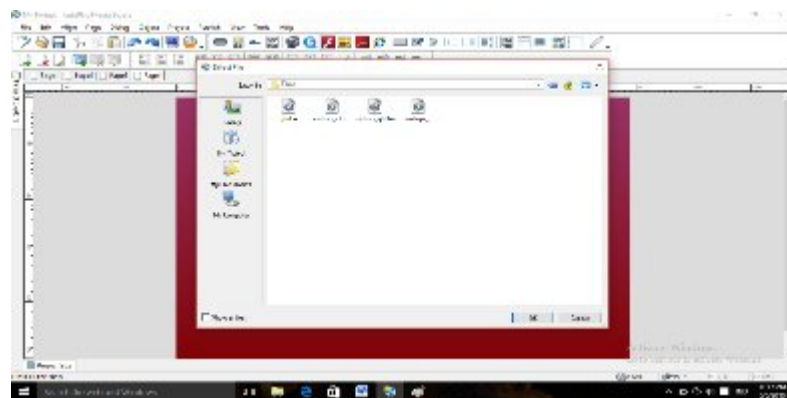
7) Membuat flash

Klik ikon flash pada toolbar seperti gambar dibawah ini

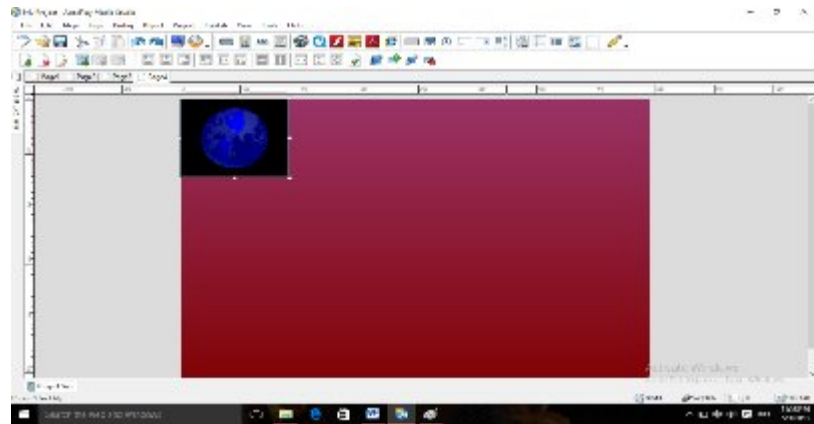


Gambar 2.15. ikon flash

Kemudian pilih file flash yang akan digunakan, klik ok.



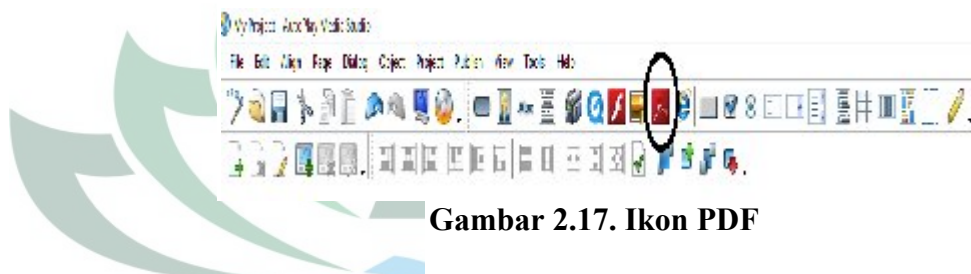
Setelah menentukan file flash yang dipilih, maka file tersebut sudah ditampilkan dan dapat digunakan.



Gambar 2.16. Tampilan flash

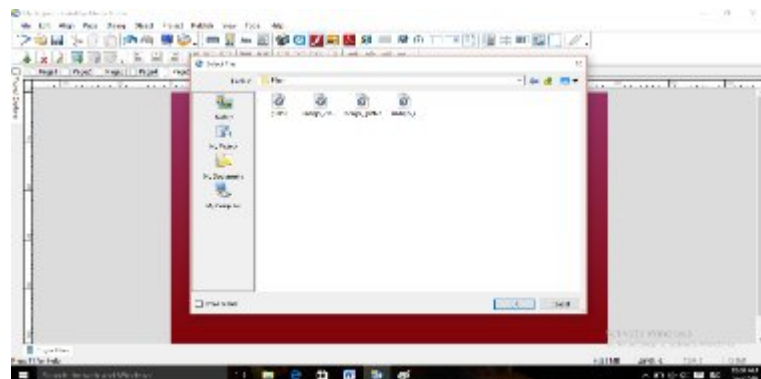
8) Membuat file PDF

Pertama, klik icon flash yang terdapat pada menu toolbar *Autoplay Media Studio* seperti gambar dibawah ini

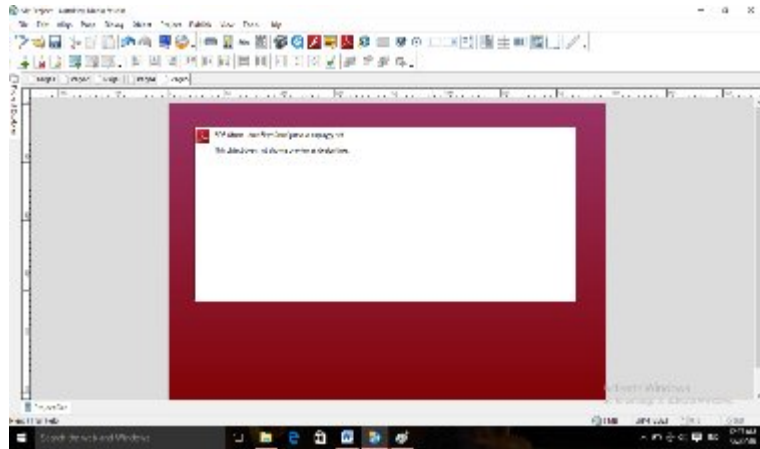


Gambar 2.17. Ikon PDF

Selanjutnya, pilih file pdf yang akan kita gunakan.



Setelah memilih file yang digunakan, maka klik ok. File pdf dapat digunakan.



Gambar 2.18. Tampilan PDF

Setelah dipilih, maka file pdf yang akan kita pilih dapat digunakan.

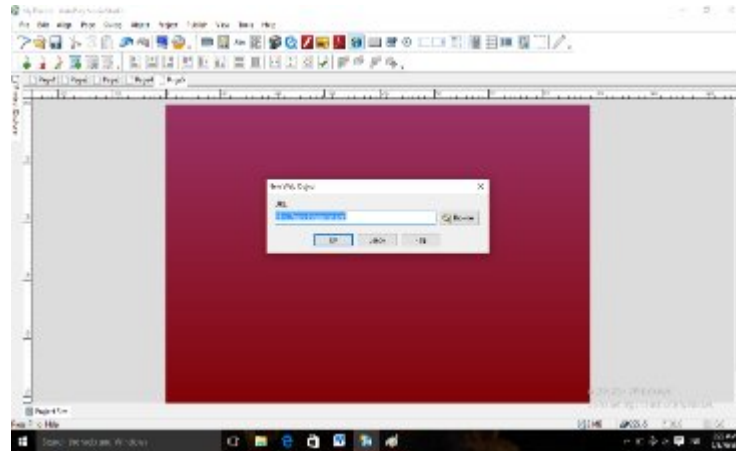
9) Membuat pekerjaan web atau hyperlink

Pertama yaitu mengklik icon yang terdapat pada toolbar.



Gambar 2.19. Ikon Hyperlink

Setelah itu kita dapat memasukkan link internet yang kita blok, kemudian memasukkannya ke kolom yang ada. Lalu tekan ok



Gambar 2.20. Tampilan hyperlink

d. Kelebihan dan kekurangan *Autoplay Media Studio*

Kelebihan *Autoplay Media Studio* adalah :

- 1) Aplikasi gratis dan bisa di download langsung di internet.
- 2) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung di buat autoplay secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengeklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya.
- 3) Fitur yang lebih mudah dimerngerti dari aplikasi lain (mudah di pahami).

Kekurangan *Autoplay Media Studio* adalah:

- 1) Minimnya template yang disediakan.
- 2) Tampilan Slide yang membosankan dan kurang menarik.

3) Terkadang crash atau eror.¹⁴

3. Mata Pelajaran Fiqih

Secara lughawi (etimologis), kata ‘fiqih’ berasal dari kata-kata “*faqiha-yafqahu-fiqhan*” yang artinya pengetahuan dan pemahaman tentang sesuatu. Makna ini dipertegas oleh Abi Al-Husan Ahmad bahwa kata ‘*fiqh*’ menunjuk pada maksud “sesuatu” atau “ilmu pengetahuan”. Itulah sebabnya, setiap ilmu yang berkaitan dengan sesuatu disebut fiqih.

Secara etimologis, kata ‘*fiqh*’ juga berarti “kecerdasan dalam memahami sesuatu secara mutlak” atau “mengetahui sesuatu, memahami, dan menanggapi secara sempurna”.¹⁵

Sebagaimana firman Allah Swt dalam QS. At-Taubah ayat 122 :

﴿وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ

طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ

يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

¹⁴Misbahul Munir, “*Tentang Autoplay Media Studio*”, (On-line), tersedia di : <http://munirarber.blogspot.co.id/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>, di akses tanggal 02 Desember 2017 pukul 14:55.

¹⁵Dedi Supriyadi, *Sejarah Hukum Islam (Dari Kawasan Jazirah Arab sampai Indonesia)*, (Bandung:Pustaka Setia, 2007) h. 20.

Artinya: “tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.”(QS.At-Taubah : 122)

Selanjutnya, Mata Pelajaran Fiqih adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati terutama dalam ibadah sehari-hari, yang kemudian menjadi dasar pedoman hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.¹⁶ Dengan adanya mata pelajaran fiqih, peserta didik dapat dibimbing untuk memahami tentang syariat Islam.

4. Pengurusan Jenazah

Kegiatan belajar mengajar dibutuhkan sebuah alat untuk mempermudah jalannya pembelajaran di kelas baik untuk pendidik maupun untuk peserta didik.

Materi pengurusan jenazah merupakan salah satu materi mata pelajaran fiqih pada kelas X. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*, pembelajaran fiqih khususnya materi pengurusan jenazah yang dijadikan fokus penelitian oleh penulis. Harapan penulis media

¹⁶Zaenudin, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh melalui Penerapan Strategi Bingo”, *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol 10 No. 02, 2015, h 301.

pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dapat diaplikasikan untuk mata pelajaran yang lainnya.

Terlepas dari hal diatas, ada beberapa hal yang harus dilakukan ketika menjumpai orang yang baru saja meninggal, yaitu:

- a. Matanya hendaklah dipejamkan(ditutupkan), menyebut yag baik-baik, mendoakan, dan memintakan ampun atas dosanya.
- b. Seluruh badan hendaklah ditutup dengan kain. Hal ini dilakukan sebagai penghormatan kepadanya dan supaya tidak terbuka auratnya.
- c. Tidak ada halangan untuk mencium mayat bagi keluarganya atau sahabat-sahabatnya yang sangat sayang dan berduka cita karena kematiannya.
- d. Ahli mayat yang mampu hendaklah segera membayar hutang si mayat jika ia berhutang, baik dari harta peninggalannya ataupun dari pertolongan keluarganya sendiri.¹⁷

Apabila seseorang muslim meninggal, maka *fardhu kifayah* atas muslim yang masih hidup menyelenggarakan 4 perkara:

- a. Memandikan Jenazah

Ketentuan dan tatacara memandikan jenazah:

- 1) Syarat jenazah yang dimandikan adalah:

¹⁷Sulaiman Rasyid, "*Fiqh Islam*", (Sinar Baru Algesindo : Bandung, 2010), h. 163.

- a) Mayat orang Islam.
 - b) Ada tubuhnya walaupun sedikit.
 - c) Mayat itu bukan mati syahid.
 - d) Mayat itu bukan mati bunuh diri.
- 2) Aturan memandikan jenazah:
- a) Mayat laki-laki dimandikan oleh orang laki-laki, begitu pula sebaliknya mayat wanita dimandikan oleh orang wanita, kecuali bagi muhrimnya yang laki-laki, maka diperbolehkan.
 - b) Sebaiknya orang yang memandikan adalah keluarga terdekat
 - c) Suami boleh memandikan istrinya dan sebaliknya.¹⁸
- 3) Cara memandikan jenazah
- a) Mayat tersebut diletakkan di tempat yang tinggi.
 - b) Memandikan jenazah di tempat yang sunyi (tertutup).
 - c) Pakaiannya diganti dengan kain basahan untuk menutupi aurat.
 - d) Gunakan sarung tangan dan bersihkan kotoran dari seluruh tubuhnya.
 - e) Tinggikan bagian kepala, lalu bagian perutnya disapu dan ditekan sedikit agar keluar kotoran dan bersihkan.
 - f) Perbuatan itu hendaklah diikuti dengan air yang telah diberikan wangi-wangian agar menghilangkan bau kotoran yang keluar.
 - g) Ganti sarung tangan dengan yang bersih, lalu bersihkan mulut mayat dengan jari, di gosok giginya, dibersihkan mulutnya, dan diwudukan.

¹⁸Moh. Rifa'i, "*Fiqih Islam Lengkap*" (Semarang : PT. Karya Toha Putra Semarang, 2014) h.

- h) Kepala dan janggutnya dibasuh, rambut dan janggutnya disisir perlahan.
- i) Siramkan air ke bagian kanan terlebih dahulu, lalu bagian sebelah kirinya.¹⁹

b. Mengkafani jenazah

Hukum mengafani jenazah adalah fardhu kifayah atas orang yang hidup. Kafan diambil dari harta si mayit sendiri jika ia meninggalkan harta. Kain kafan sekurang-kurangnya selapis kain yang menutupi seluruh badan mayat, baik mayat laki-laki maupun perempuan. Sebaik-baiknya laki-laki dikafani dengan tiga helai kain putih, tanpa gamis dan sorban. Satu helai sebagai sorban, sehelai lagi menutupi badan dari leher hingga mata kaki, dan yang terakhir menutupi seluruh tubuhnya. Untuk jenazah perempuan, sebaiknya digunakan lima helai, sarung, kerudung, dan gamis ditambah dengan dua helai lain yang dapat membalut seluruh tubuhnya.

- 1) Adapun langkah-langka mengkafani jenazah laki-laki adalah
 - a) Hamparkan lembaran kain kafan paling baik dan paling lebar, kemudian setiap lapisan diberi kapur barus.
 - b) Angkatlah jenazah dalam keadaan tertutup dengan kain dan letakkan di atas kain kafan memanjang lalu ditaburi dengan wangi-wangian.

¹⁹Sayyid Sabiq, "Fikih Sunnah 4" (Bandung : PT Al Ma'arif, 2003) h. 83-86.

- c) Tutuplah lubang-lubang yang mungkin masih mengeluarkan kotoran dengan kapas.
- d) Selimutkan kain kafan sebelah kanan yang paling atas, kemudian ujung lembar sebelah kiri. Selanjutnya, lakukan selebar demi selebar dengan cara yang lembut.
- e) Ikatlah dengan tali yang sudah disiapkan sebelumnya dibawah kain kafan tiga atau lima ikatan. Lepaskan ikatan setelah dibaringkan di liang lahat.²⁰

2) Adapun langkah-langkah mengkafani jenazah perempuan adalah:

- a) Susunlah kain kafan yang sudah dipotong-potong untuk masing-masing bagian dengan tertib. Kemudian angkatlah jenazah dalam keadaan tertutup dengan kain dan letakkan di atas kain kafan sejajar, serta taburi dengan wangi-wangian atau dengan kapur barus.
- b) Tutup lubang-lubang yang mungkin masih mengeluarkan kotoran dengan kapas.
- c) Tutupkan kain pembungkus pada kedua pahanya.
- d) Pakaikan sarung (cukup disobek saja, tidak di jahit)
- e) Pakaikan baju kurungnya (cukup disobek saja, tidak di jahit)
- f) Dandanilah rambutnya tiga dandan, lalu julurkan kebelakang.

²⁰Lahmuddin Nasution, "Fiqh I" (Logos : Jakarta, 1998), h. 137

- g) Pakaikan penutup kepalanya (kerudung)
- h) Membungkusnya dengan lembar kain terakhir dengan cara menemukan kedua ujung kain kiri dan kanan lalu digulung ke dalam.
- i) Setelah itu, ikat dengan sobekan pinggir kain kafan yang telah disiapkan di bagian bawah kain kafan, tiga atau lima ikatan, dan dilepaskan ikatannya setelah diletakkan di dalam liang lahat.²¹

c. Shalat Jenazah

Rukun dan cara dan cara melaksanakan shalat jenazah sebagai berikut :²²

1) Niat

Niat shalat untuk mayit laki-laki

أُصَلِّي عَلَى هَذَا الْمَيِّتِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ الْكَفَايَةِ مَأْمُومًا / أَمَامًا لِلَّهِ تَعَالَى

Niat untuk mayit perempuan

أُصَلِّي عَلَى هَذِهِ الْمَيِّتَةِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرَضَ الْكَفَايَةِ مَأْمُومًا / أَمَامًا لِلَّهِ تَعَالَى

- 2) Berdiri bila mampu, jika tidak duduk. Kemudian, bila tidak mampu duduk, maka boleh berbaring.
- 3) Takbir 4 kali dengan takbiratul ihram

²¹Tatacara Pengurusan Jenazah lengkap dengan bacaannya, tersedia di <https://ilmupengetahuan4aha.wordpress.com/2015/04/09/tata-cara-pengurusan-jenazah-lengkap-dengan-bacaannya/> , (Online) diakses pada Rabu 16 Mei 2018 pukul 14:30 Wib.

²²M. Masykuri Abdurahman dan M. Syaiful Bakhri, “Kupas Tuntas Shalat Tata Cara dan Hikmahnya”, (Jakarta : Erlangga), 2006, h 172-177.

- 4) Membaca Surat Al-Fatihah sesudah takbiratul ihram
- 5) Membaca salawat atas Nabi Saw. sesudah takbir kedua

اَللّٰهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ كَمَا صَلَّيْتَ عَلَى سَيِّدِنَا اِبْرَاهِيْمَ
وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا اِبْرَاهِيْمَ وَبَارِكْ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ كَمَا بَارَكْتَ
عَلَى سَيِّدِنَا اِبْرَاهِيْمَ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا اِبْرَاهِيْمَ فِي الْعَالَمِيْنَ اِنَّكَ حَمِيْدٌ مَّجِيْدٌ

- 6) Mendo'akan mayat sesudah takbir ketiga.

Do'a untuk mayit laki-laki

اَللّٰهُمَّ اغْفِرْ لَهُ وَارْحَمْهُ وَعَافِهِ وَاعْفُ عَنْهُ

Do'a untuk mayit perempuan

اَللّٰهُمَّ اغْفِرْ لَهَا وَارْحَمْهَا وَعَافِهَا وَاعْفُ عَنْهَا

- 7) Do'a sesudah takbir keempat

Do'a untuk mayit laki-laki

اَللّٰهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا اَجْرَهُ وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهُ وَاعْفِرْ لَنَا وَلَهُ

Do'a untuk mayit perempuan

اَللّٰهُمَّ لَا تَحْرِمْنَا اَجْرَهَا وَلَا تَفْتِنَّا بَعْدَهَا وَاعْفِرْ لَنَا وَلَهَا

- 8) Mengucapkan salam.

اَلْسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ

d. Menguburkan jenazah

Hukum menguburkan mayat adalah fardu kifayah atas yang hidup. Dalamnya kuburan sekurang-kurangnya kira-kira tidak tercium bau busuk mayat itu dari atas kubur dan tidak dapat dibongkar oleh binatang buas, sebab maksud dari menguburkan mayat adalah untuk menjaga kehormatan mayat itu dan menjaga kesehatan orang-orang yang ada disekitar tempat itu. Beberapa sunat yang bersangkutan dengan kubur :

- 1) Ketika memasukkan mayat ke dalam kubur, sunat menutupi bagian atasnya dengan kain atau yang lainnya kalau mayat itu perempuan.
- 2) Kuburan itu sunat ditinggikan kira-kira sejengkal dari tanah biasa agar diketahui.
- 3) Kuburan lebih baik didatarkan daripada di munjungkan
- 4) Menandai kuburan dengan batu atau lainnya didekat kepalanya
- 5) Menaruh kerikil di atas kuburan
- 6) Meletakkan pelepah yang basah diatas kuburan
- 7) Menyiran kuburan dengan air
- 8) Sesudah mayat dikuburkan, orang yang mengantarkannya di sunnatkan berhenti sebentar untuk mendoakannya.²³

²³Sulaiman Rasyid, “*Fiqh Islam*”, (Sinar Baru Algesindo : Bandung, 2010), h. 275.

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini penulis mendapatkan referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Yongky Pratama dan Yudha Anggana Agung pada tahun 2017, menghasilkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer yang termasuk kriteria sangat baik.²⁴
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika pada tahun 2017, menghasilkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran pokok bahasan fluida dinamis di sma layak digunakan sebagai media pembelajaran.²⁵
3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Moh. Latif Risyda Shubhi, Widiyanti, Yoto pada tahun 2015, menghasilkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada materi turbin air program keahlian teknik

²⁴Yongky Pratama dan Yudha Anggana Agung, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital Dan Rangkaian Elektronika Komputer Di Smk Negeri 1 Driyorejo”, Jurnal Pendidikan Elektro Universitas Negeri Surabaya, Vol.06 No 01, 2017, h 26.

²⁵Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis Di Sma”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, Vol 01 No. 01, 2017, h 48.

pemesinan kelas x di smk nasional malang layak digunakan sebagai media pembelajaran.²⁶



²⁶Moh. Latif Risyda Shubhi, Widiyanti, Yoto, ” *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X Di Smk Nasional Malang*”, Jurnal Pendidikan Profesional, Vol. 04, No.1, 2015, h 89.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sukmadinata yang dikutip oleh Sohibun dan Filza Yani Ade berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.² Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran Fiqih tentang pengurusan jenazah siswa kelas X di MAN 1 Lampung Utara. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian Sugiyono yang telah mengalami pengembangan dari teori *Borg and Gall*.

¹Sugiyono, “*Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*” (Bandung : Alfabeta, 2010) h. 407.

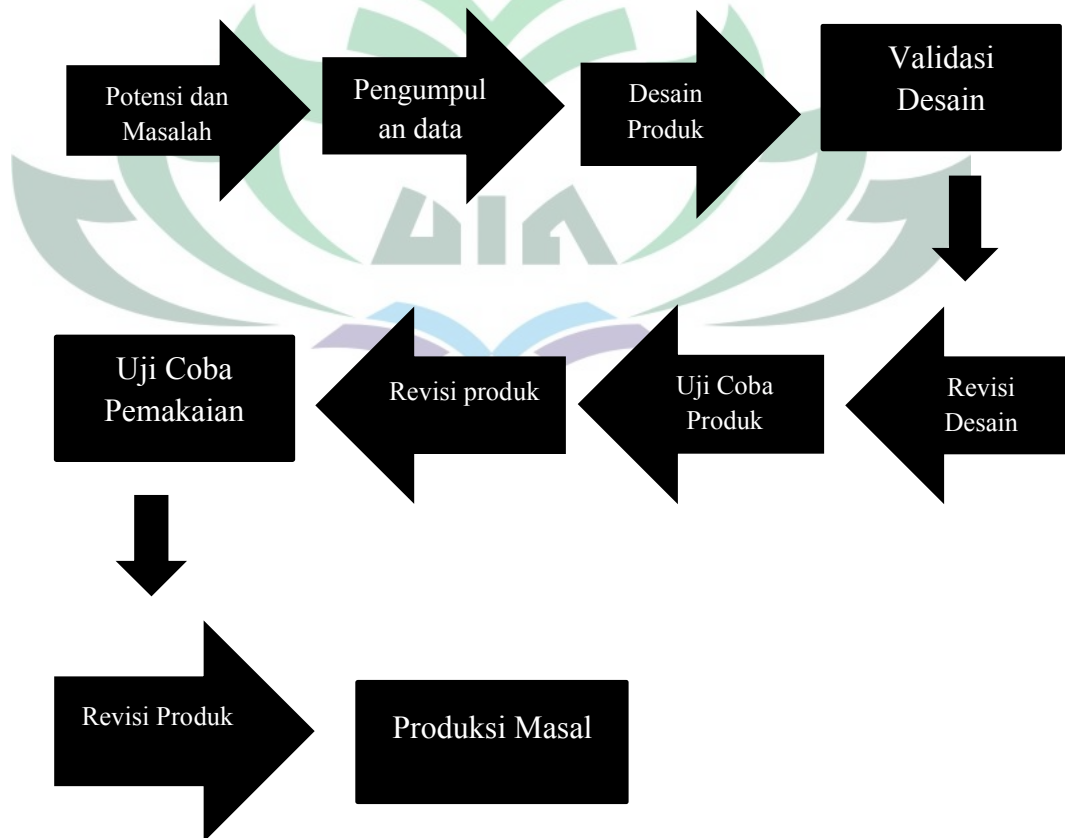
²Sohibun dan Filza Yuliana Ade, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*” *Tadris : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 02 No. 2, 2017, h 123.

B. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah penelitian pengembangan berpedoman dari desain penelitian pengembangan media intruksional oleh *Borg and Gall*. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dimana didalamnya berupa materi, video, musik, yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam meningkatkan minat pembelajaran Fiqih yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Gambar 3.1.

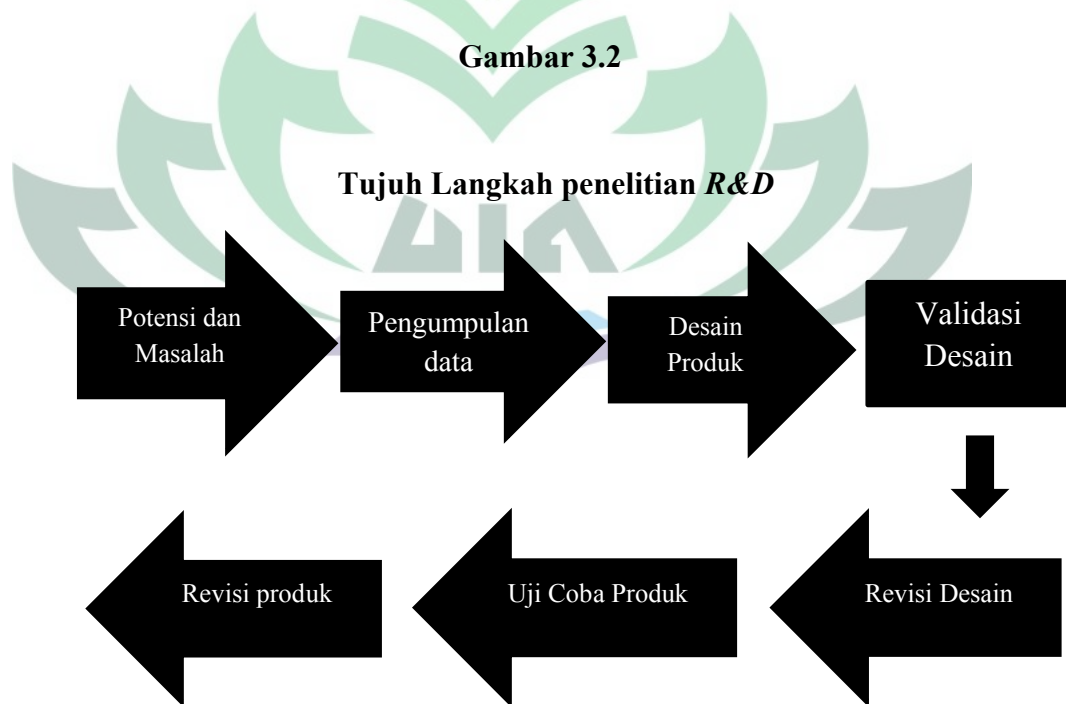
Langkah-langkah penggunaan metode *research and development* (R&D).³



³*Ibid*, h. 409.

Metode *Borg and Gall* dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Akan tetapi, penulis menggunakan gagasan yang dikembangkan oleh Sugiyono, yaitu menggunakan tujuh langkah penelitian dan pengembangan. Karena mengingat waktu yang tersedia dan kesempatan yang terbatas. Sehingga peneliti menggunakan tujuh langkah penelitian metode *RnD* sudah layak diuji di lapangan dengan diperkuat adanya validasi dari ahli validasi produk tersebut. Langkah penelitian *RnD* yang dikembangkan oleh Sugiono seperti gambar berikut.

Gambar 3.2



Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* pada

mata pelajaran Fiqih tentang pengurusan jenazah siswa kelas X di MAN 1 Lampung Utara.

1. Potensi Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran adalah menganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi bahwa tidak adanya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*.

2. Pengumpulan Data

Selanjutnya adalah mengumpulkan informasi sebagai referensi penunjang untuk menunjang media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* materi pengurusan jenazah melalui jurnal online dan internet.

3. Desain Produk

Setelah informasi dikumpulkan maka langkah selanjutnya adalah membuat desain produk media pembelajaran

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak⁴.

⁴*Ibid*, h 414.

Dalam masalah ini validasi desain digunakan untuk menilai apakah produk pengembangan media berbasis *Autoplay Media Studio* layak atau cocok digunakan. Beberapa ahli yang dipilih untuk menilai produk tersebut dikategorikan sebagai berikut:

a. Validasi Media

Validasi media akan dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang mumpuni dibidangnya. Ahli media dapat memberikan saran kepada produk tersebut guna dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Validasi Materi

Validasi materi akan dilakukan oleh ahli materi guna untuk menilai apakah sesuai atau tidak materi yang terdapat pada produk media pembelajaran berbasis *Auoplay Media Studio*.

c. Validasi Guru

Validasi dilakukan oleh guru terhadap produk pengembangan media pembelajaran Autoplay Media Studio guna untuk menilai apakah sesuai untuk digunakan pada pembelajaran. Guru dapat memberikan saran kepada produk tersebut agar produk dapat digunakan pada pembelajaran.

5. Perbaikan Desain

Setelah produk divalidasi oleh para ahli, dan diketahui kelemahan produk tersebut, maka dilakukan perbaikan desain agar produk media pembelajaran dapat digunakan.

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat dan menjalani revisi selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dilakukan apakah media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

7. Revisi Produk

Ketika produk di uji coba, dan hasil tanggapan guru maupun peserta didik bahwa produk ini baik dan menarik maka dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menjadi produk akhir. Namun apabila produk mendapat tanggapan kurang baik maka dilakukan revisi kembali agar menjadi produk pengembangan media yang siap digunakan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi dengan berupa angket skala likert yang digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar validasi pada penelitian ini terdiri atas 4 macam yaitu:

1. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi kerja berisi tampilan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi.

2. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media kerja berisi tampilan media pembelajara berbasis *Autoplay Media Studio*. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan. Lembar validasi diisi oleh ahl media.

3. Lembar Validasi Guru

Lembar validitas ini berisi lembar pertanyaan isi media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan. Lembar validasi diisi oleh guru.

4. Lembar Validasi Murid

Lembar validitas ini berisi pertanyaan penyajian,tampilan,kegunaan, dan bahasa isi media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Lembar validasi ini diisi oleh murid.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan menggunakan pengamatan dan pencacatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁵ Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu peneliti hanya berada di luar garis, sebagai penonton belaka tidak ikut terlibat.

⁵Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2008), h 76.

2. Wawancara atau *interview*. Wawancara atau *interview* adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan.⁶ Penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran fiqih kelas X MAN 1 Lampung Utara.
3. Angket atau kuisioner. Angket atau kuisioner dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka penilaian hasil belajar. Berbeda dengna wawancara, dimana penilai berhadapan langsung dengan dengan peserta didik atau dengan pihak lainnya, maka dengan angket pengumpulan data sebagai bahan penilaian hasil belajar jauh lebih praktis, menghemat waktu dan tenaga.⁷ Penulis memberikan angket kepada ahli validasi guna untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.
4. Dokumentasi, penulis menggunakan hasil tes belajar siswa dan media pembelajaran yang dikembangkan untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

E. Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang di dapatkan dari lembar komentar. pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian

⁶*Ibid*, h. 82.

⁷*Ibid*, h. 84.

terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* materi pengurusan jenazah. Data yang dihasilkan dari angket adalah data kualitatif yang diakumulasikan menggunakan *skala likert* yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada tiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Adapun kriteria aturan pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 3.1 Aturan Pemberian Skor

Kategori	skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu:⁸

$$= \frac{\Sigma}{\text{...}} 100\%$$

⁸Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta : Rajawali Pers, 2012), h. 43.

Keterangan :

= Nilai kelayakan angket tiap aspek

= Skor maksimal

Σ = Jumlah skor

Hasil dari penilaian menggunakan skala likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Tabel 3.2⁹

Skor	Kriteria
0 – 20%	Sangat kurang layak
20,01% - 40%	Kurang layak
40,01% - 60%	Cukup layak
60,01% - 80%	Layak
80,01% - 100%	Sangat Layak

⁹Desi Astuti, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII Pokok Bahasan Pesawat Sederhana, (Bandar Lampung : IAIN Bandar Lampung, 2017), h. 49

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Potensi dan Masalah

Media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Dengan adanya perkembangan teknologi, pendidik diharapkan dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih menarik, mudah dan mudah di pahami yaitu dengan memanfaatkan berbagai program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satunya adalah *Autoplay Media Studio*. *Autoplay Media Studio* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran fiqih MAN 1 Lampung Utara kelas X Ibu Maryam Novida, ada beberapa kendala yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung, bahwa siswa kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu media pembelajaran yang digunakan hanya buku cetak, papan tulis, dan boneka untuk digunakan sebagai media pembelajaran fiqih pokok bahasan pengurusan jenazah.

Dari beberapa uraian diatas, ada beberapa alasan yang dapat dijadikan potensi dan masalah dalam penelitian ini. *Pertama*, sekolah memfasilitasi sarana dan prasarana untuk dijadikan media pembelajaran, seperti LCD proyektor, komputer, dan lain sebagainya. *Kedua*, siswa kurang antusias saat kegiatan

pembelajaran berlangsung. *Ketiga*, guru hanya menggunakan media pembelajaran buku cetak, papan tulis dan boneka.

B. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan, penulis mengumpulkan data guna untuk menunjang dan sebagai bahan perencanaan pembuatan produk media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* yang diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran dan memecahkan masalah yang ada. Adapun data yang dapat penulis kumpulkan sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

KI : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

1

KI : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

2

KI : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

3

KI : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

4

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.1. Meyakini syariat Islam tentang	1.1.1. Menunjukkan pentingnya

kewajiban penyelenggaraan jenazah.	kewajiban penyelenggaraan jenazah.
2.2. Memiliki rasa tanggung jawab tentang pengurusan jenazah.	2.1.1. Menunjukkan sikap tanggung jawab tentang pengurusan jenazah.
3.2. Memahami tatacara pengurusan jenazah dan hikmahnya.	3.2.1 Menjelaskan kewajiban umat Islam terhadap orang yang meninggal. 3.2.2 Menjelaskan tatacara memandikan jenazah. 3.2.3 Menjelaskan tata cara mengkafani jenazah 3.2.4 Menjelaskan tata cara mensholati jenazah 3.2.5 Menjelaskan tata cara menguburkan jenazah
4.2. mempraktikkan tatacara penyelenggaraan jenazah.	4.2.1. Mempraktikkan penyelenggaraan jenazah

2. Buku

Buku digunakan sebagai data untuk rancangan materi dan proses pembuatan media pembelajaran. Untuk materi penulis menggunakan buku fiqh yang ahli dibidangnya. Sedangkan buku *Autoplay Media Studio* digunakan untuk proses pembuatan media pembelajaran fiqh berbasis *Autoplay Media Studio*.

3. Jurnal dan internet

Jurnal dan internet digunakan sebagai sumber penunjang tatacara pembuatan media pembelajaran. Selain itu, internet digunakan untuk penyediaan gambar dan video.

C. Desain Produk

Setelah melihat data yang diperoleh untuk mendesain produk, penulis akhirnya dapat mendesain produk sesuai dengan data yang diperoleh dan yang dibutuhkan. Jadi produk yang dihasilkan sesuai dengan rujukan data yang diperoleh. Berikut desain yang dihasilkan oleh penulis:

Menu awal



Menu bagian kompetensi inti

Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menghadapi dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengetahuan yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Active Windows
10:10:10 AM 10/10/2023

Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar

- 1.1. Meyakini syariat Islam tentang kewajiban penyelenggaraan jenazah.
- 2.1. Memiliki rasa tanggung jawab tentang pengurusan jenazah.
- 3.1. Memahami tatacara pengurusan jenazah.

Active Windows
10:10:10 AM 10/10/2023

Menu bagian materi

**MATERI
PENGURUSAN JENAZAH**

Apabila seseorang muslim meninggal, maka fardhu kifayah atas muslim yang masih hidup menyelenggarakan 4 perkara:



**MEMANDIKAN
JENAZAH**



**MENGGANTIKAN
JENAZAH**



**MENYOLATKAN
JENAZAH**



**MENGUBURKAN
JENAZAH**

Adisale Windows
www.baitul-hayat.com

Memandikan jenazah



A. Memandikan Jenazah

1) Syarat jenazah yang dimandikan

- Mayat orang Islam.
- Ada tubuhnya walaupun sedikit.
- Mayat itu bukan mati syahid.
- Mayat itu bukan bunuh diri.

Alat-alat yang perlu dipersiapkan !

-  Gasing atau selang digunakan untuk mengalirkan air.
-  Air digunakan untuk membasilkan tubuh mayit.
-  Sabun digunakan untuk membasilkan tubuh mayit dan tidak ada tentutan menggunakan sabun merek apapun.
-  Daun sirih dan sir digabungkan untuk memberikan aroma wangi tubuh mayit.
-  Keranda mandi mayit digunakan untuk tempat mandi mayit jika tidak ada biasanya masyarakat memanggil mayit atau menggunakan batang pohon pisang untuk mennggikan posisi mayit.
-  Kapur barus digunakan untuk memberikan aroma wangi pada mayit dan menggabungkan aroma ini setiap pada mayit.

Aturan memandikan jenazah

2. Aturan memandikan jenazah

- a) Mayat laki-laki dimandikan oleh orang laki-laki, begitu pula sebaliknya mayat wanita dimandikan oleh wanita, kecuali bagi muhrimnya yang laki-laki, maka diperbolehkan.
- b) Sebaiknya orang yang memandikan adalah keluarga terdekat.
- c) Suami boleh memandikan istrinya dan sebaliknya.

Cara memandikan jenazah

3. Cara Memandikan Jenazah

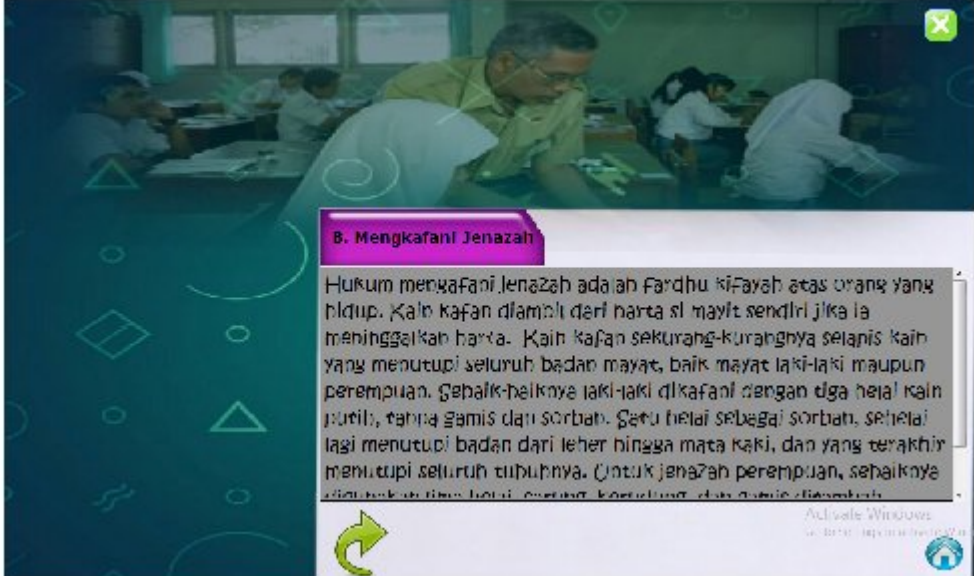


Cara memandikan jenazah diantaranya:

- a) Mayat tersebut diletakkan di tempat yang tinggi.
- b) Memandikan jenazah di tempat yang sunyi (tertutup)
- c) Pukulannya diikuti dengan kain busahan untuk menutupi aurat.
- d) Gantikan sarung tangan dan bersihkan kotoran dari seluruh tubuhnya.
- e) Tindakan bagian kepala, lalu bagian perutnya disapu dan ditrokan sedikit agar keluar kotoran dan bersihkan.
- f) Perbuatan itu hendaklah diikuti dengan air yang telah diberikan wangi wangian agar menghilangkan bau kotoran yang keluar.
- g) Ganti sarung tangan dengan yang bersih, lalu bersihkan mulut mayat dengan jari, di gosok giginya, dibersihkan mulutnya, dan diwadukan.
- h) Kepala dan janggutnya dibasuh, rambut dan janggutnya dibasuh perlahan.
- i) Siramkan air ke bagian kanan terlebih dahulu, lalu bagian sebelah kirinya.

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

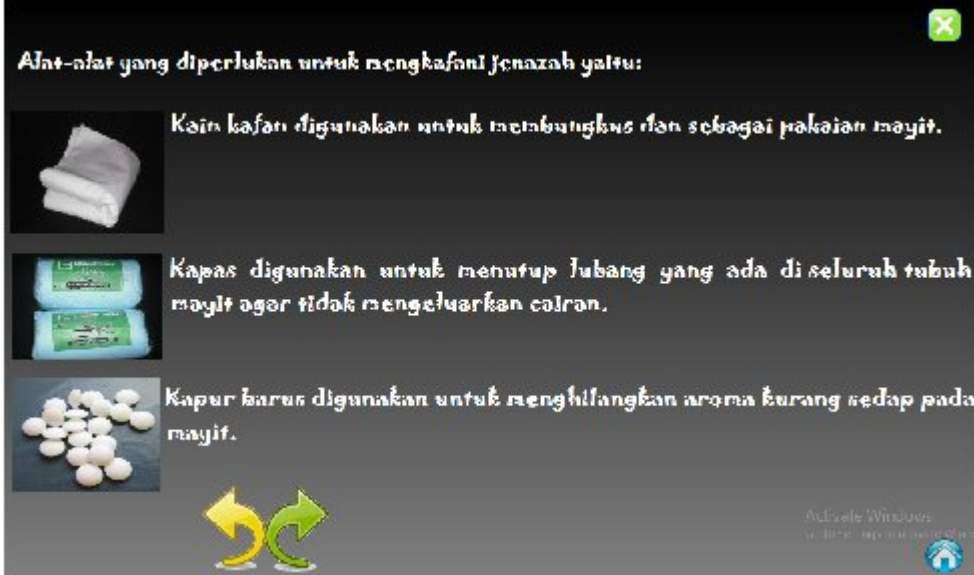
Mengkafani jenazah






8. Mengkafani Jenazah

Hukum mengkafani jenazah adalah Fardhu kifayah atas orang yang hidup. Kain kafan diambil dari harta si mayit sendiri jika ia meninggalkan harta. Kain kafan sekurang-kurangnya selapis kain yang menutupi seluruh badan mayat, baik mayat laki-laki maupun perempuan. Gebaik-beliknya laki-laki dikafani dengan tiga helai kain putih, tanpa gamis dan sorban. Satu helai sebagai sorban, satu helai lagi menutupi badan dari leher hingga mata kaki, dan yang terakhir menutupi seluruh tubuhnya. Untuk jenazah perempuan, sebaiknya digunakan dua helai, pertama kanzulunduk dan kedua dibawekah.


Alat Mengkafani Jenazah



Alat-alat yang diperlukan untuk mengkafani jenazah yaitu:

-  **Kain kafan** digunakan untuk membungkus dan sebagai pakaian mayit.
-  **Kapas** digunakan untuk menutup lubang yang ada di seluruh tubuh mayit agar tidak mengeluarkan cairan.
-  **Kapur barus** digunakan untuk menghilangkan aroma kurang sedap pada mayit.

Mengkafani jenazah laki-laki



Tatacara Mengkafani Jenazah

Adapun langkah-langkah mengkafani jenazah laki-laki yaitu:

- 1) Hamperkan lembaran kain kafan paling belk dan paling lebar, kemudian lembaran yang lainnya.
- 2) Angkatlah jenazah dalam keadaan tertutup dengan kain dan letakkan di atas kain kafan memanjang lalu ditaburi dengan wangi-wangian.
- 3) Tutuplah lubang-lubang yang mungkin masih mengeluarkan kotoran dengan kapas.
- 4) Selimutkan kain kafan sebelah kanan yang paling atas, kemudian ujung lembar sebelah kiri.
- 5) Ikatlah dengan tali yang sudah disiapkan sebelumnya dibawah kain kafan tiga atau lima ikatan. Lepaskan ikatan setelah diberingkan di liang lahat.

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Tatacara mengkafani jenazah wanita



Adapun langkah-langkah mengkafani jenazah perempuan adalah:

- a) Susunlah kain kafan yang sudah dipotong-potong untuk masing-masing bagian dengan tertib. Kemudian angkatlah jenazah dalam keadaan tertutup dengan kain dan letakkan di atas kain kafan sejajar, serta taburi dengan wangi wangian atau dengan kapur barus.
- b) Tutup lubang-lubang yang mungkin masih mengeluarkan kotoran dengan kapas.
- c) Tutupkan kain pembungkus pada kedua palang.
- d) Pakailah sarung (cukup disubek saja, tidak di jahit).
- e) Pakailah baju kurungnya (cukup disabek saja, tidak di jahit).
- f) Dandanilah rambutnya tiga dandanan, lalu julurkan kebelakang.
- g) Pakailah penutup kepala (kerudung).
- h) Membungkusnya dengan lembar kain terakhir dengan cara mememukan kedua ujung kain kiri dan kanan lalu digulung ke dalam.
- i) Setelah itu, ikat dengan sobekan pinggir kain kafan yang telah disiapkan di bagian bawah kain kafan, tiga atau lima ikatan, dan dilepaskan ikatannya setelah diletakkan di dalam liang lahat.

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Menyolatkan jenazah



C. Menyolatkan Jenazah


Pada shalat jenazah di sunnahkan dilakukan secara berjamaah, dan henduknya dijudikan tiga saf (baris). Satu saf sekurang-kurangnya terdiri dari dua orang. Maka jika ada yang shalat 6 orang maka tiap-tiap saf terdiri dari 2 orang agar menjadi 3 saf. Jika shalat dilakukan berjamaah maka imam berdiri menghadap kiblat, sedang maknuna berbaris dibelakangnya. Mayit diletakkan dengan melintang dihadapan imam dan kepalanya disebelah kanan imam. Jika mayit laki-laki Henduknya imam berdiri menghadap dekat kepalanya dan jika mayit wanita, imam menghadap dekat perutnya.



SHOLAT GAIIB

Jika ada keluarga atau handu teman yang meninggal di tempat yang jauh dan anak sendirannya, maka dia boleh melakukan sholat ghaib atau yang di tempatnya walaupun sudah lewat waktunya atau lebih. Cara mengerjakan sholat ghaib sama halnya mengerjakan sholatnya ghaib biasa, hanya niatnya yang berbeda, yaitu: "Dengan niat mengerjakan sholat magrib ghaib di fulan, dengan empat takbir karena qillat."

Syarat dan Rukun Shalat Jenazah





Syarat dan Rukun Shalat Jenazah

Adapun syarat-syarat shalat jenazah:

1. Shalat jenazah dikerjakan seperti shalat yang lain, yaitu menutup aurat, suci dari hadas besar dan kecil, bersih badan, pakaian dan tempatnya menghadap kiblat.
2. Mayit sudah dimandikan dan dikafani
3. Letak mayit berada di sebelah kiblat orang yang menyolatkannya, kecuali kalau shalat yang dilakukan shalat ghaib

Adapun rukun shalat jenazah:

1. Niat
2. Rendir bagi yang kuasa(kuat).
3. Takbir empat kali.
4. Membaca tahlil.
5. Membaca shalawat Nabi.
6. Mendudukkan mayit.
7. Salam.

Tatacara Shalat Jenazah



Tatacara Shalat Jenazah

Adapun tatacara shalat jenazah sebagai berikut:

1. Niat
Niat untuk laki-laki

أُصَلِّي عَلَى هَذَا الْمَيِّتِ أَرْبَعَ تَكْبِيرَاتٍ فَرْضَ الْكَفَايَةِ
مَأْمُومًا / أَمَامًا لِلَّهِ تَعَالَى






Takbir pertama



Takbir ketiga perempuan



Takbir keempat laki



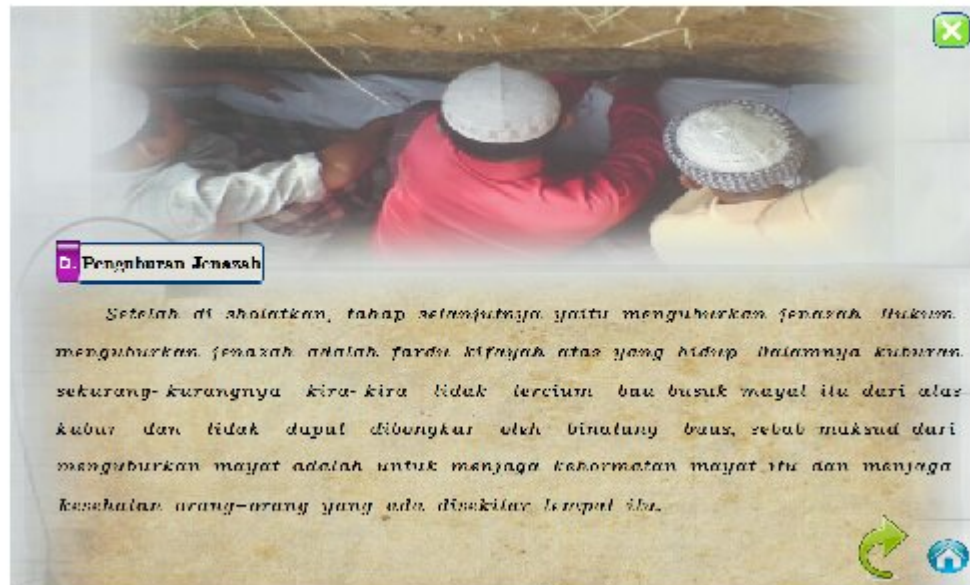
Takbir keempat perempuan



Salam



Menguburkan jenazah



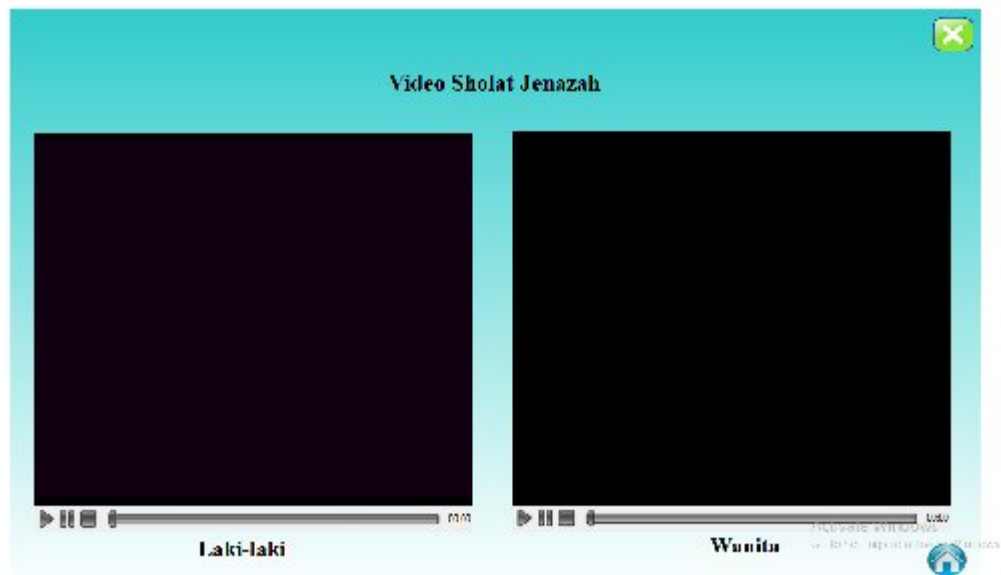
Video Memandikan jenazah



Video Mengkafankan jenazah



Video shalat jenazah

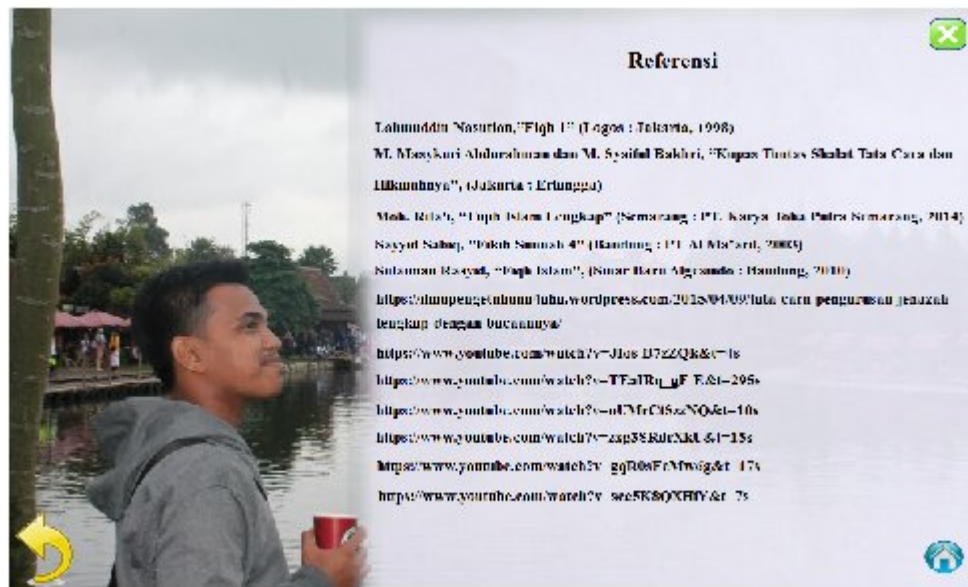


Video penguburan jenazah



Tentang Media





D. Validasi Desain

Setelah produk berhasil dikembangkan, selanjutnya adalah uji kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Validasi dilakukan dengan 2 macam, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Lembar validasi diberikan kepada 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media sebagai validator.

1. Validasi ahli materi

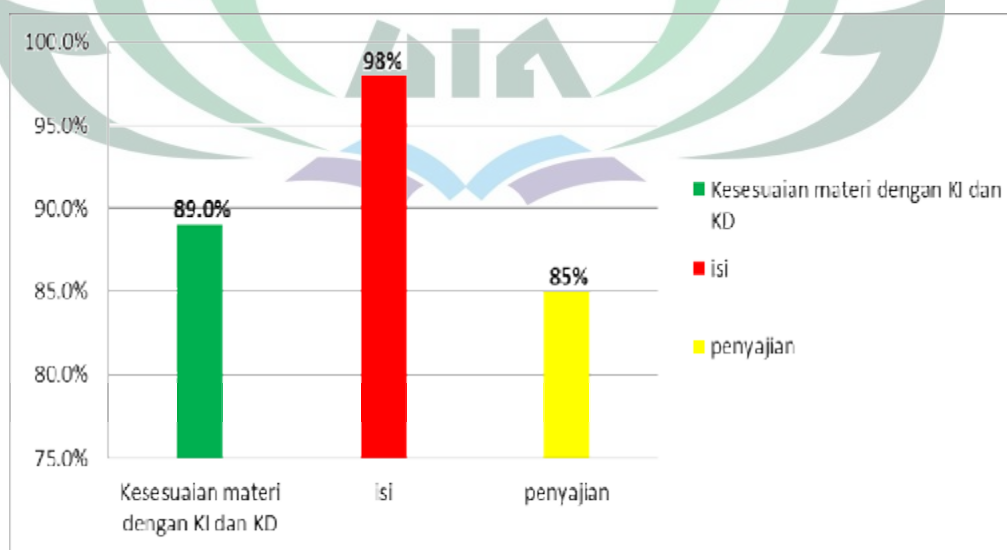
Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian oleh para ahli materi yang diberikan peneliti beserta media pembelajaran fiqh *Autoplay Media Studio* dalam bentuk *print out*. Hasil validasi dan penilaian ahli materi dapat disajikan pada table di bawah ini

Aspek yang dinilai	No.	X ₁	X ₂	X ₃	Σ per Aspek	Skor maksimal	Skor (%)	Keterangan
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1.	4	4	5	40	45	89%	Sangat Layak
	2.	5	4	5				
	3.	4	4	5				
Isi	4.	5	4	5	59	60	98,3%	Sangat Layak
	5.	5	5	5				
	6.	5	5	5				
	7.	5	5	5				
Penyajian	8.	4	4	4	64	75	85,3%	Sangat Layak
	9.	4	4	5				
	10.	3	4	5				
	11.	4	4	5				
	12.	4	5	5				

JUMLAH	163	180	91%	Sangat Layak
---------------	-----	-----	-----	--------------

Tabel 4.1. Hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan skala *likert* dengan penilaian 89% untuk aspek kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, 98,3% untuk aspek isi, 85,3% untuk aspek penyajian. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqih untuk ahli materi adalah 91%. Selain dalam bentuk table, hasil penilaian oleh ahli materi media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 4.1. Hasil validasi ahli materi

2. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian oleh para ahli media yang diberikan peneliti beserta media pembelajaran fiqih *Autoplay Media Studio*. Hasil validasi dan penilaian ahli media dapat disajikan pada table di bawah ini

Aspek yang dinilai	No.	X ₁	X ₂	X ₃	Σper Aspek	Skor maksimal	Skor (%)	Keterangan
Tampilan	1.	4	5	4	25	30	83.3%	Sangat Layak
	2.	4	4	4				
Menu	3.	4	4	4	36	45	80%	Layak
	4.	4	4	4				
	5.	4	4	4				
Pewarnaan	6.	3	4	4	22	30	73,3%	Layak
	7.	3	4	4				
Huruf	8.	4	4	5	25	30	83,3%	Sangat Layak
	9.	4	4	4				
Gambar	10.	4	4	4	36	45	80%	Layak

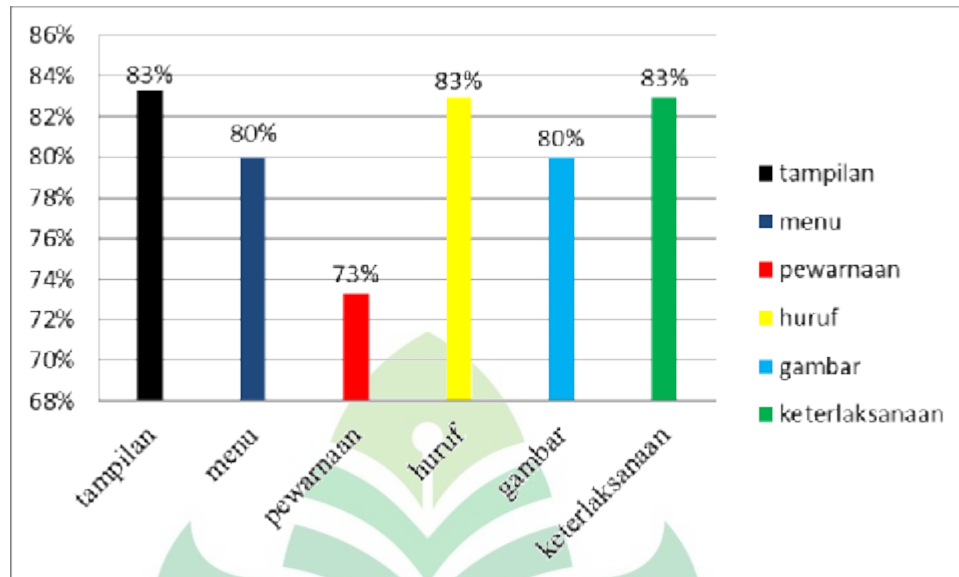
	11.	4	4	4				
	12.	4	4	4				
Keterlaksanaan	13	4	4	5	62	75	83%	Sangat Layak
	14	4	4	4				
	15	4	5	5				
	16	4	4	4				
	17	3	4	4				
JUMLAH					206	255	81%	Sangat Layak

Tabel 4.2. Hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli media peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan skala *likert* dengan penilaian 83,3% untuk aspek tampilan, 80% untuk aspek menu, 73,3% untuk aspek pewarnaan, 83,3% untuk aspek huruf, 80% aspek gambar, 83% untuk aspek keterlaksanaan. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqih untuk ahli media adalah 81%. Selain dalam bentuk

table, hasil penilaian oleh ahli media pada media pembelajaran berbasis *Autoplay*

Media Studio dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 4.2. Hasil validasi ahli media

3. Validasi Guru

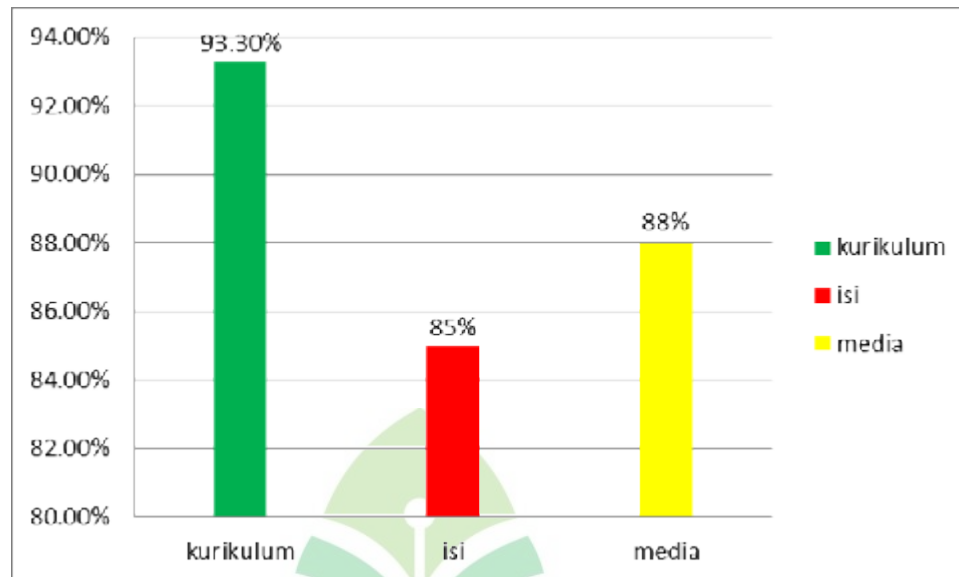
Validasi guru dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian oleh para guru yang diberikan peneliti beserta media pembelajaran fiqih *Autoplay Media Studio*. Hasil validasi dan penilaian guru dapat disajikan pada table di bawah ini

Aspek yang dinilai	No.	Guru	Σ Per Aspek	Skor maksimal	Skor (%)	Keterangan
kurikulum	1	5	14	15	93,3%	Sangat Layak
	2	4				

	3	5				
Isi	4	4	17	20	85%	Sangat Layak
	5	4				
	6	4				
	7	5				
Media	8	5	22	25	88%	Layak
	9	4				
	10	4				
	11	5				
	12	4				
JUMLAH			53	60	88,3%	Sangat Layak

Tabel 4.3 Hasil validasi guru

Berdasarkan hasil validasi penilaian guru peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan skala *likert* dengan penilaian 93,3% untuk aspek kurikulum, 85% untuk aspek isi, 88% untuk aspek media. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqih oleh guru adalah 88,3%. Selain dalam bentuk table, hasil penilaian oleh guru pada media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 4.3. Hasil validasi guru

E. Revisi Desain

Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media maka didapat saran dari pada validator. Kemudian saran yang diberikan dijadikan masukan untuk merevisi desain produk awal. Hasil revisi dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Hasil revisi ahli materi

Hasil revisi ahli materi berupa perbaikan dari saran yang diberikan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*.

Saran oleh validator dan hasil revisi terdapat pada tabel 4.5 berikut:

No.	Nama Validator	Saran	Perbaikan

1.	Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I	Berikan identifikasi (penjelasan).	Telah diberikan identifikasi (penjelasan).
		Berikan keterangan alat dan bahan beserta fungsinya.	Telah diberikan keterangan alat dan bahan beserta fungsinya.
		Hikmah pengurusan jenazah	Telah diberikan hikmah pengurusan jenazah.
	Drs. H. Amiruddin, M.Pd.I	Gunakan video yang lebih dapat menjelaskan maksud pembelajaran	Telah diberikan video yang lebih menjelaskan maksud pembelajaran
	Drs. H. Alinis Ilyas, M.Ag	Tidak ada perbaikan	Tidak ada perbaikan

Tabel 4.4. Saran dan revisi ahli materi

b. Hasil revisi ahli media

Hasil revisi ahli materi berupa perbaikan dari saran yang diberikan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*.

Saran oleh validator dan hasil revisi terdapat pada tabel 4.6 berikut:

No.	Nama Validator	Saran	Perbaikan
1.	Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.	Warna pada kompetensi inti disesuaikan dengan teks warna (agak muda).	Sudah dilakukan perbaikan dengan mengganti warna background kompetensi inti dengan warna cerah
		Video memandikan jenazah diganti dengan video orang asli.	Sudah diganti dengan video orang asli
2.	Irwandani, M.Pd.	Letakkan tombol home/navigasi di bawah.	Telah diletakkan tombol home/navigasi di bawah.
		Tambahkan ilustrasi/foto.	Telah ditambahkan ilustrasi/foto.

		Tambahkan alat dan bahan yang dipersiapkan.	Telah ditambahkan alat dan bahan yang dipersiapkan.
		Ganti menu profile dengan tentang media.	Telah diganti menu profile dengan tentang media.
3.	Sodikin, M.Pd.	Menu awal cover di revisi (font tulisan).	Sudah direvisi cover (font tulisan) media.
		Latar KI dan KD di buat sama (sesuaikan).	Sudah di revisi latar KI dan KD.
		Tambahkan sumber (materi dan video) pada slide tentang media.	Sudah ditambahkan sumber materi dan video.

Tabel 4.5. Saran dan revisi ahli media

Selain itu, baik dari penilaian guru media pembelajaran *Autoplay Media Studio* sudah memenuhi kriteria, maka dengan itu media pembelajaran dapat diuji cobakan di lapangan.

c. Hasil Revisi Guru

Tidak ada revisi desain oleh guru, karena semua indikator aspek penilaian memenuhi skor kelayakan.

F. Uji Coba Produk

Uji coba media pembelajaran fiqih berbasis *Autoplay Media Studio* untuk siswa MAN pada kelas X materi pengurusan jenazah dilakukan di sekolah MAN 1 Lampung Utara yang terdiri dari 4 kelas. Uji coba dilakukan setelah kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* siswa diminta untuk mengisi angket penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Uji coba kelompok kecil

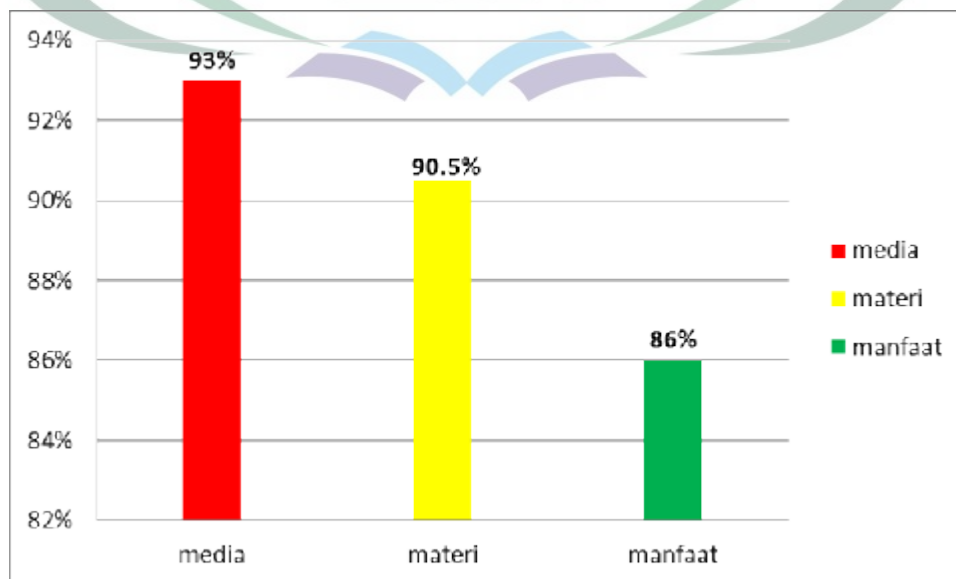
Uji coba kelompok kecil media pembelajaran fiqih berbasis *Autoplay Media Studio* pada siswa kelas X MAN pada materi pengurusan jenazah diselenggarakan dengan jumlah murid 10 orang. Peserta didik diberikan angket berisi penilaian media pembelajaran fiqih berbasis *Autoplay Media Studio*, kemudian para siswa diminta untuk mengisi angket tersebut.

Aspek Penilaian	ΣPer Aspek	Skor maks	Skor (%)	Keterangan
Media	186	200	93%	Sangat Layak
Materi	181	200	90,5%	Sangat Layak

Manfaat	129	150	86%	Sangat Layak
JUMLAH	496	550	90%	Sangat Layak

Tabel 4.6 Hasil uji coba kelompok kecil kelas X MIA 1 di MAN 1 Lampung Utara

Berdasarkan hasil angket penilaian dari siswa peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan skala *likert* dengan penilaian 93% untuk aspek media, 90,5%% untuk aspek materi, 86% untuk aspek manfaat. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqih oleh siswa MAN 1 Lampug Utara kelas X MIA 1 adalah 90%. Selain dalam bentuk table, hasil penilaian oleh guru pada media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



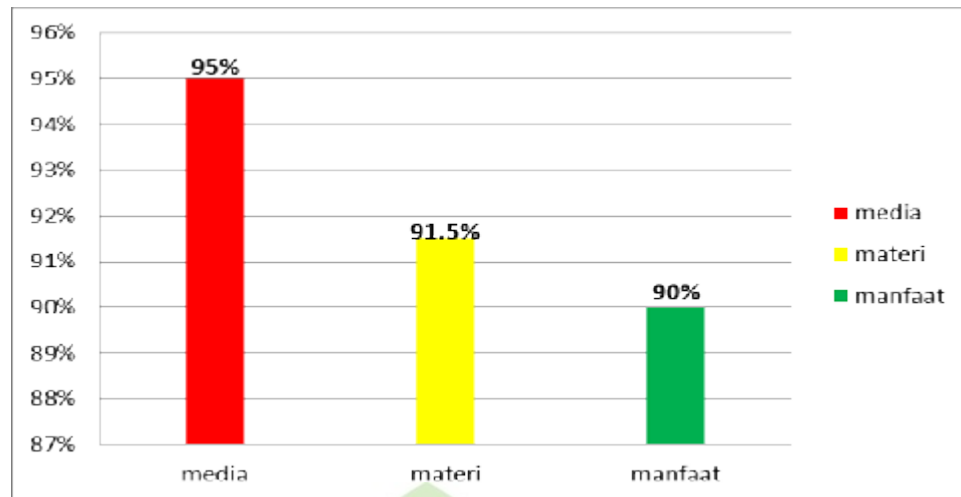
Grafik 4.4. Hasil uji coba produk kelompok kecil kelas X MIA 1 MAN 1 Lampung Utara

Selanjutnya, dibawah ini adalah tabel penilaian kelas MIA 2.

Aspek Penilaian	ΣPer Aspek	Skor maks	Skor (%)	Keterangan
Media	190	200	95%	Sangat Layak
Materi	183	200	91,5%	Sangat Layak
Manfaat	135	150	90%	Sangat Layak
JUMLAH	508	550	92,3%	Sangat Layak

Tabel 4.7 Hasil uji coba kelompok kecil kelas X MIA 2 di MAN 1 Lampung Utara

Berdasarkan hasil angket penilaian dari siswa peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan skala *likert* dengan penilaian 95% untuk aspek media, 91,5% untuk aspek materi, 90% untuk aspek manfaat. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqh oleh siswa MAN 1 Lampug Utara kelas X MIA 2 adalah 92,3%. Selain dalam bentuk table, hasil penilaian oleh guru pada media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 4.5. Hasil uji coba produk kelompok kecil kelas X MIA 2 MAN 1 Lampung Utara

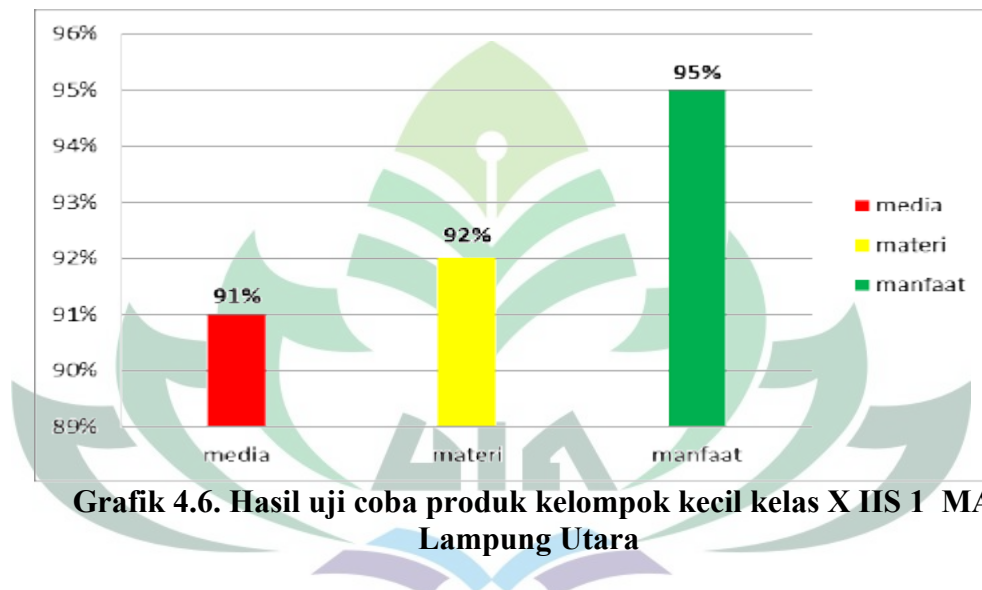
Selanjutnya, dibawah ini adalah tabel penilaian kelas IIS 1.

Aspek Penilaian	ΣPer Aspek		Skor (%)	Keterangan
Media	182	200	91%	Sangat Layak
Materi	184	200	92%	Sangat Layak
Manfaat	142	150	95%	Sangat Layak
JUMLAH	508	550	92,3%	Sangat Layak

Tabel 4.8. Hasil uji coba kelompok kecil kelas X IIS 1 di MAN 1 Lampung Utara

Berdasarkan hasil angket penilaian dari siswa peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*

menggunakan skala *likert* dengan penilaian 91% untuk aspek media, 92% untuk aspek materi, 95% untuk aspek manfaat. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqih oleh siswa MAN 1 Lampug Utara kelas X IIS1 adalah 92,3%. Selain dalam bentuk table, hasil penilaian oleh guru pada media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



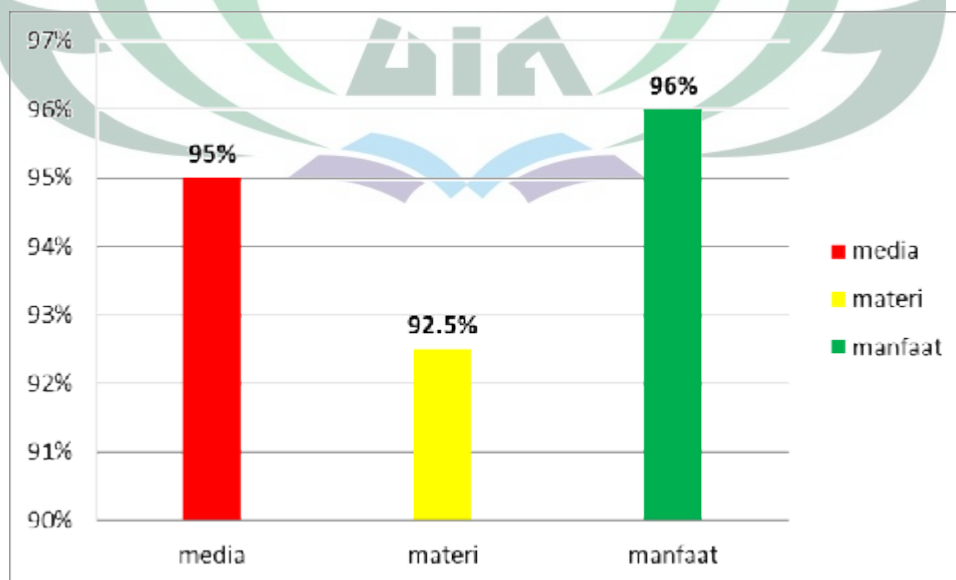
Selanjutnya dibawah ini adalah tabel penilaian kelas X IIS 2.

Aspek Penilaian	ΣPer Aspek	Skor maks	Skor (%)	Keterangan
Media	190	200	95%	Sangat Layak
Materi	185	200	92,5%	Sangat Layak
Manfaat	144	150	96%	Sangat Layak

JUMLAH	519	550	94,3%	Sangat Layak
---------------	------------	------------	--------------	---------------------

Tabel 4.9 Hasil uji coba kelompok kecil kelas X IIS 2 di MAN 1 Lampung Utara

Berdasarkan hasil angket penilaian dari siswa peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan skala *likert* dengan penilaian 95% untuk aspek media, 92,5% untuk aspek materi, 96% untuk aspek manfaat. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqih oleh siswa MAN 1 Lampung Utara kelas X IIS2 adalah 94,3%. Selain dalam bentuk table, hasil penilaian oleh guru pada media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 4.7. Hasil uji coba produk kelompok kecil kelas X IIS 2 MAN 1 Lampung Utara

2. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar media pembelajaran fiqih berbasis *Autoplay Media Studio* untuk siswa MAN pada kelas X materi pengurusan jenazah dilakukan di sekolah MAN 1 Lampung Utara yang terdiri dari 4 kelas dengan diikuti dengan seluruh siswa di kelasnya masing-masing. Uji coba dilakukan setelah kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* siswa diminta untuk mengisi angket penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

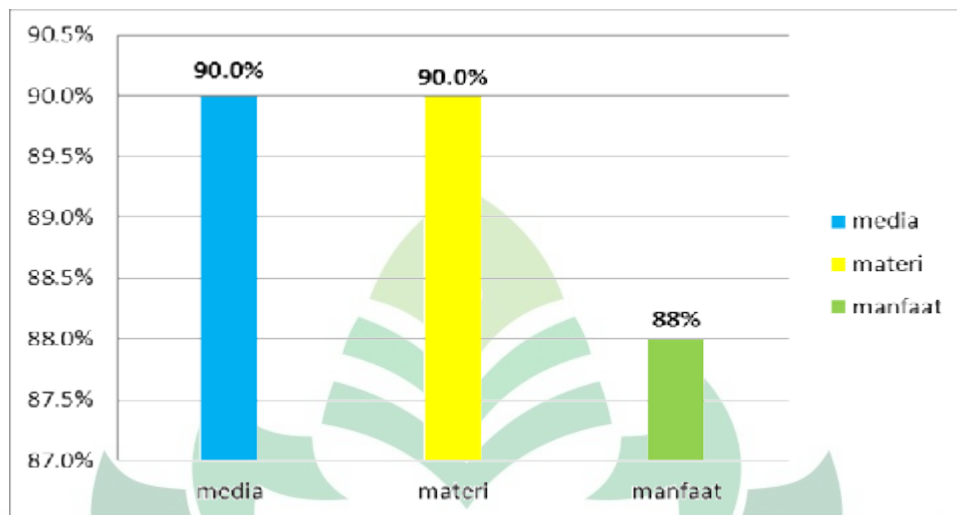
Aspek Penilaian	Σ Per Aspek	Skor maks	Skor (%)	Keterangan
Media	573	640	90%	Sangat Layak
Materi	574	640	90%	Sangat Layak
Manfaat	420	480	88%	Sangat Layak
JUMLAH	1567	1760	89%	Sangat Layak

Tabel 4.10 Hasil uji coba kelompok besar kelas X MIA 1 di MAN 1 Lampung

Utara

Berdasarkan uji coba kelompok besar hasil angket penilaian dari siswa, peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan skala *likert* dengan penilaian 90% untuk aspek media, 90% untuk aspek materi, 88% untuk aspek manfaat. Sehingga diperoleh rata-rata

penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqh oleh siswa MAN 1 Lampung Utara kelas X MIA 1 adalah 89%. Selain dalam bentuk table, hasil penilaian oleh guru pada media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



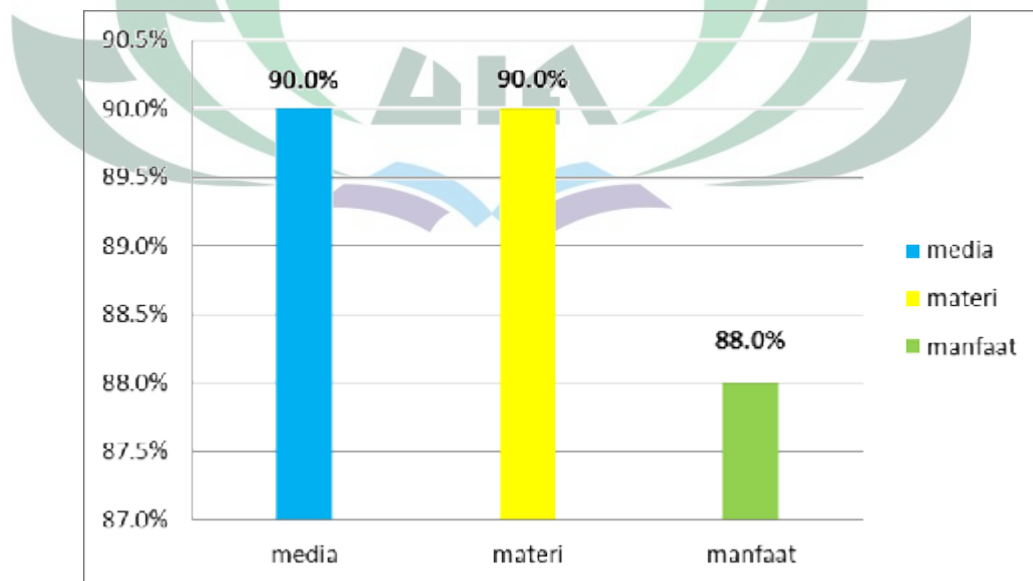
Grafik 4.8. Hasil uji coba kelompok besar kelas X MIA 1 di MAN 1 Lampung Utara

Selanjutnya adalah tabel penilaian uji kelompok besar kelas X MIA 2

Aspek Penilaian	ΣPer Aspek	Skor maks	Skor (%)	Keterangan
Media	575	640	90%	Sangat Layak
Materi	578	640	90%	Sangat Layak
Manfaat	421	480	88%	Sangat Layak
JUMLAH	1574	1760	89,4%	Sangat Layak

Tabel 4.11 Hasil uji coba kelompok besar kelas X MIA 2 di MAN 1 Lampung Utara

Berdasarkan uji coba kelompok besar hasil angket penilaian dari siswa, peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan skala *likert* dengan penilaian 90% untuk aspek media, 90% untuk aspek materi, 88% untuk aspek manfaat. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqih oleh siswa MAN 1 Lampung Utara kelas X MIA 2 adalah 89,4%. Selain dalam bentuk table, hasil penilaian oleh guru pada media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



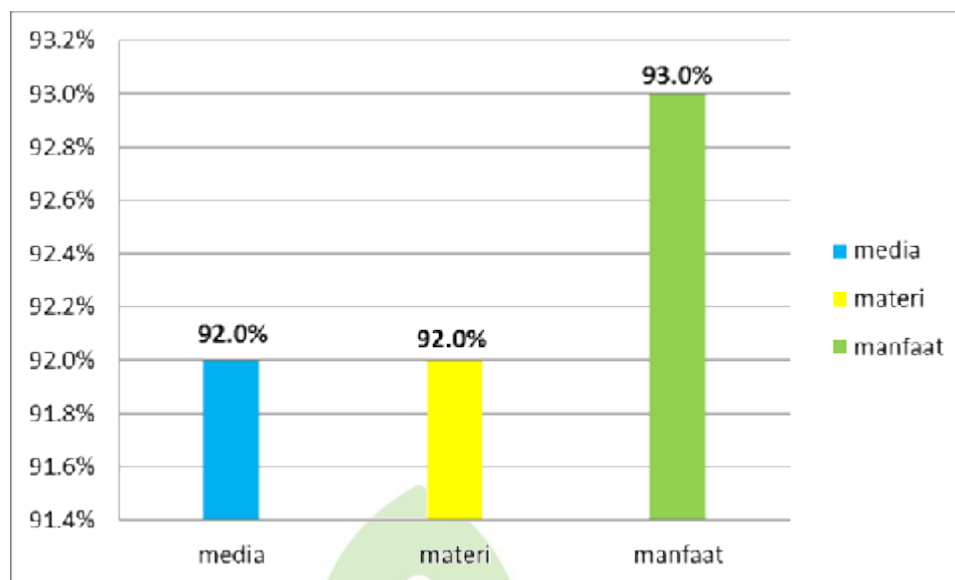
Grafik 4.9. Hasil uji coba kelompok besar kelas X MIA 2 di MAN 1 Lampung Utara

Selanjutnya, dibawah ini adalah tabel penilaian uji coba kelompok besar kelas X IIS 1.

Aspek Penilaian	ΣPer Aspek	Skor maks	Skor (%)	Keterangan
Media	554	600	92%	Sangat Layak
Materi	553	600	92%	Sangat Layak
Manfaat	420	450	93%	Sangat Layak
JUMLAH	1527	1650	92,5%	Sangat Layak

Tabel 4.12 Hasil uji coba kelompok besar kelas X IIS 1 di MAN 1 Lampung Utara

Berdasarkan uji coba kelompok besar hasil angket penilaian dari siswa, peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan skala *likert* dengan penilaian 92% untuk aspek media, 92% untuk aspek materi, 93% untuk aspek manfaat. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqih oleh siswa MAN 1 Lampung Utara kelas X IIS 1 adalah 92.5%. Selain dalam bentuk table, hasil penilaian oleh guru pada media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



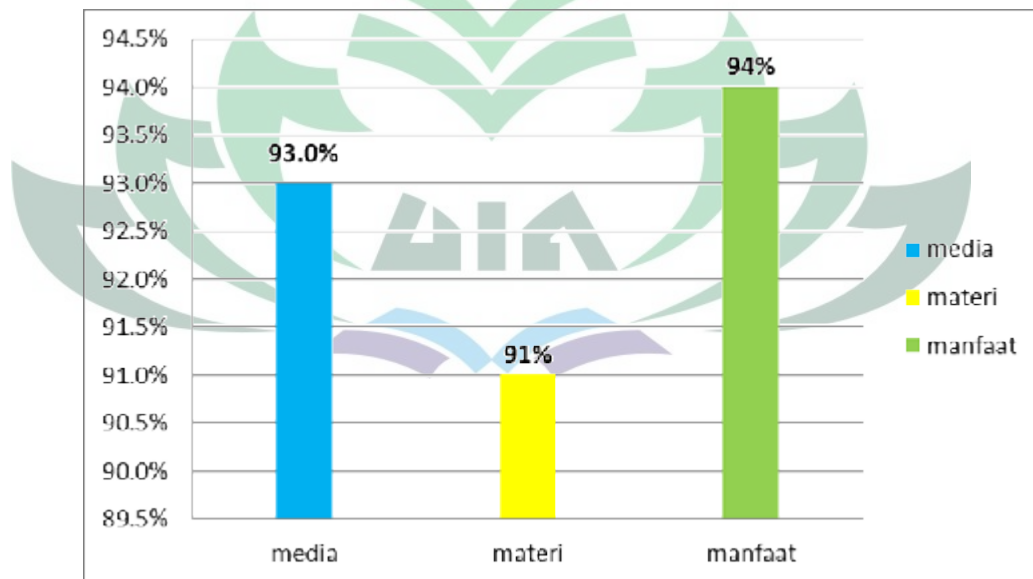
Grafik 4.10. Hasil uji coba kelompok besar kelas X IIS 1 di MAN 1 Lampung Utara

Selanjutnya, dibawah ini adalah tabel penilaian uji coba kelompok besar kelas X IIS 2.

Aspek Penilaian	Σ Per Aspek	Skor maks	Skor (%)	Keterangan
Media	575	620	93%	Sangat Layak
Materi	565	620	91%	Sangat Layak
Manfaat	437	465	94%	Sangat Layak
JUMLAH	1527	1705	92,4%	Sangat Layak

Tabel 4.13 Hasil uji coba kelompok besar kelas X IIS 2 di MAN 1 Lampung Utara

Berdasarkan uji coba kelompok besar hasil angket penilaian dari siswa, peneliti menghitung persentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan skala *likert* dengan penilaian 93% untuk aspek media, 91% untuk aspek materi, 94% untuk aspek manfaat. Sehingga diperoleh rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran *Autoplay Media Studio* mata pelajaran fiqih oleh siswa MAN 1 Lampung Utara kelas X IIS 2 adalah 92,4%. Selain dalam bentuk table, hasil penilaian oleh guru pada media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 4.11. Hasil uji coba kelompok besar kelas X IIS 2 di MAN 1 Lampung Utara

G. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba, maka langkah selanjutnya adalah revisi produk.

Berdasarkan data uji coba yang dilakukan, media pembelajaran berbasis

Autoplay Media Studio untuk pembahasan pengurusan jenazah tidak ditemukan masalah. Semua hasil ujicoba menunjukkan hasil sangat layak untuk digunakan, maka tidak ada revisi produk dari media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio untuk pembahasan pengurusan jenazah.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* telah selesai dikembangkan dengan bantuan software lain seperti kinemaster mod, paint, dan Ms.word.
2. Berdasarkan penilaian skor kelayakan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya oleh para ahli materi, ahli media, guru, dan murid dapat diambil suatu kesimpulan bahwa media pembelajaran fiqih berbasis *Autoplay Media Studio* “Layak” digunakan di MAN 1 Lampung Utara.

B. Saran

Dari hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, pembelajaran menggunakan media pembelajaran fiqih berbasis *Autoplay Media Studio* dapat dikembangkan secara berkelanjutan dengan bentuk soal dengan pokok bahasan berbeda.

2. Bagi peneliti, dapat mengembangkan lebih banyak media pembelajaran dengan media yang berbeda dan materi yang berbeda supaya dapat meningkatkan keefektifan dan variasi pembelajaran.
3. Terdapat beberapa kendala dalam pembuatan media pembelajaran autoplay media studio yang mungkin menjadi perbaikan untuk peneliti mengembangkan media pembelajaran berbeda selanjutnya. Kendala tersebut diantaranya: Memerhatikan pemilihan kata dan konsep yang tepat, warna background, tema, dan materi.



DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2008
- Anas Ribab Sibilana, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*”. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Bukhari Umar, *Hadits Tarbawi Pendidikan dalam Perspektif Hadits*, Jakarta : Amzah, 2014.
- Chairul Anwar, “*Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*”, Yogyakarta : IRCiSoD, 2017.
- Dedi Supriyadi, *Sejarah Hukum Islam (Dari Kawasan Jazirah Arab sampai Indonesia)*, Bandung:Pustaka Setia, 2007.
- Desi Astuti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII Pokok Bahasan Pesawat Sederhana*”. Skripsi, Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Kata Pena, 2016.
- Haris Budiman, “*Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*”, Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8 Edisi 1, 2017.
- Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis Di Sma*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, Vol 01 No. 01, 2017.
- Kuswari Hernawati, “*Modul Autoplay Document Transcrip*”, On-line, tersedia di <http://www.slideshare.net/WaNnaBeliKeHim/modul-autoplay>

Lahmuddin Nasution, *"Fiqh I"* Logos : Jakarta, 1998

M. Masykuri Abdurahman dan M. Syaiful Bakhri, *"Kupas Tuntas Shalat Tata Cara dan Hikmahnya"*, Jakarta : Erlangga , 2006

Moh. Latif Risyda Shubhi, Widiyanti, Yoto, *" Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X Di Smk Nasional Malang"*, Jurnal Pendidikan Profesional, Vol. 04, No.1, 2015

Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2012

Munir, *"Tentang Autoplay Media Studio"*, On-line, tersedia di :
<http://munirarber.blogspot.co.id/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>.

Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Kalam Mulia, 2012

Sayyid Sabiq, *"Fikih Sunnah 4"*, Bandung : PT Al Ma'arif, 2003

Sohibun dan Filza Yuliana Ade, *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive"* Tadris : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol. 02 No. 2, 2017.

Sugiono, *"Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D"*, Bandung : Alfabeta, 2010

Sulaiman Rasyid, *"Fiqh Islam"*, Sinar Baru Algesindo : Bandung, 2010

Wina Sanjaya, *"Media Komunikasi Pembelajaran"*, Jakarta : Kencana, 2014

Yongky Pratama dan Yudha Anggana Agung, *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital Dan Rangkaian Elektronika Komputer Di Smk Negeri 1 Driyorejo"*, Jurnal Pendidikan Elektro Universitas Negeri Surabaya, Vol.06 No 01, 2017.

Zaenudin, *"Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh melalui Penerapan Strategi Bingo"*, Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol 10 No. 02, 2015.